



REGULAMENTO DE ARBITRAGEM DE INTERNOS NO CAMPEONATO BRASILEIRO CBKW

(14/março/2016)

(Paulo Hiroshi Sakanaka/Vilma Mayumi Kurihara/Tania Emi Sakanaka)

INDICE

SEÇÃO I – REGULAMENTO.....	02
Capítulo 1 – Regulamentos Gerais de Competições.....	02
Artigo 1 - Categorias de Competições.....	02
Article 2 - Matérias Relacionadas.....	02
Capítulo 2 – Composição da Mesa de Arbitragem.....	03
Artigo 3 - Composição da Mesa de Arbitragem.....	03
Artigo 4 - Método de Pontuação em Competições.....	03
Artigo 5 - Critério de Pontuação.....	04
Artigo 6 - Média Final.....	04
Artigo 7 - Deduções do Chefe da Mesa de Arbitragem.....	04
Capítulo 3 – Composição de Taolus para Competição e seus Requisitos.....	05
Artigo 8 - Composição de Taolus Opcionais, Standard e Grupos.....	05
Artigo 9 - Sistema de Codificação de Técnicas para Opcionais e Standard...	05
SEÇÃO II – ARBITRAGEM.....	07
Capítulo 4 – MÉTODOS GERAIS DE ARBITRAGEM DE TAOLU.....	07
Artigo 10 – Método de Julgamento de Execução de Técnicas, E (QM).....	07
Artigo 11 – Método de Arbitragem de Performance Geral, P (PG).....	08
Artigo 12 – Método de Julgamento do Grau de Dificuldade – D (ND).....	09
Capítulo 5 – MÉTODO GERAL DE ARBITRAGEM DE TUISHOU.....	09
Artigo 13 – Das Regras de competição.....	09
Artigo 14 – Da Desistência.....	10
Artigo 15 – Do Número de Assaltos, Duração e Resultado.....	10
Artigo 16 – Da Composição da Mesa de Arbitragem.....	10
Artigo 17 – Das Regras de Movimentação e Técnicas.....	10
Artigo 18 – Das Partes Proibidas de Serem Atacadas.....	10
Artigo 19 – Da Pontuação.....	10
Artigo 20 – Das Faltas.....	11
Artigo 21 – Da Desqualificação.....	11
Artigo 22 – Da Pausa do Cronômetro.....	11
Artigo 23 – Do Comando de Voz e Sinais de Gestos.....	11
Artigo 24 – Do Desempate.....	11

Tabela 01 - Requisitos para Criação de Taolu Standard Yang Taijiquan.....	12
Tabela 02 - Requisitos para Criação de Taolu Standard Yang Taijijian.....	13
Tabela 03 - Requisitos para Criação de Taolu Standard Chen Taijiquan.....	14
Tabela 04 - Requisitos para Criação de Taolu Standard Chen Taijijian.....	15
Tabela 05 – Dificuldades de Equilíbrio, Pernas e Saltos em Opcionais.....	16
Tabela 06 - Dificuldades e Conexões em Opcionais de Taijiquan.....	17
Tabela 07 - Dificuldades e Conexões em Opcionais de Taijijian.....	18
Tabela 08 –Técnicas de Dificuldades Comparativas 2005/2014.....	20
Tabela 09 –Técnicas de Conexões Comparativas 2005/2014.....	22
Tabela 10 - Ficha de Preenchida de Taolus.....	23
Tabela 11 – Critério de Dedução de Erros de Execução– Grupo E.....	24
Tabela 12 - Dedução de Outros Erros – Grupo E	26
Tabela 13 - Avaliação de Performance – Máximo 3.00 – Grupo P.....	27
Tabela 14 - Avaliação de Performance – Máximo 10.00 - Grupo P.....	27
Tabela 15 - Deduções de Chefe de Mesa de Arbitragem.....	27
Tabela 16 - Critério para Dedução de Erros de Dificuldades - Grupo D.....	28
Tabela 17 - Critério para deduções de Erros de Conexões - Grupo D.....	29

SEÇÃO I – REGULAMENTO

Capítulo 1 – Regulamentos Gerais de Competições

Artigo 1 – Categorias de Competições

1.1. Taolus Opcionais Individuais

Taijiquan e Taijijian (espada reta);
Taijiquan 3º Conjunto e Taijijian 3º Conjunto.

1.2. Taolus Contemporâneos Individuais (movimentos de dificuldades avaliadas)

Taijiquan Standard Estilo Yang; Taijiquan Standard Estilo Chen;
Taijijian Standard Estilo Yang ;Taijijian Standard Estilo Chen;
Taijiquan Compulsórios Forma-24, Forma-42;
Taijijian Compulsórios Forma-32, Forma-42.

1.3. Outros Taolus Contemporâneos e Taolus Tradicionais de Taijiquan e Taijijian Individuais (movimentos de dificuldades não avaliadas)

Taijiquan Compulsórios Forma-8, Forma-16, Forma-32, Chen-36, Chen-56, Yang-40, (吳) Wú-45,
(武) Wǔ-46, Sun-73,

Taijijian Compulsório Forma-16, Chen-56.

Taijiquan e Taiji-armas Tradicionais de Estilos Chen, Yang, Wú, Wǔ, Sun e outros estilos.

1.4. Outros Estilos Internos: Bagua zhang, Xingyi quan, Baji quan, Rou quan Individuais

Mãos livres e armas.

1.5. Taolus de Grupo de seis ou mais

Mãos Livres: taijiquan ou outros estilos internos de mãos, ou uma mistura;
Armas: taijijian, taiji armas curtas e médias, outros estilos internos de armas curtas e médias.

1.6. Tuishou Fixo

Duplas, categorias por peso;

1.7. Taijiquan de Atletas com Deficiências Físicas

Artigo 2 – Matérias Relacionadas

2.1 Inscrição de Técnicas de Dificuldades

1. Taolus Standards

Os taolus pre-estabelecidos, tais como Compulsórias Forma-24, Forma-32 Espada, Forma-42, mãos e espada, Yang e Chen Standard da IWUF 2014 não precisam apresentar suas fichas de inscrição.

Os taolus standards de sua própria criação, usando as listas das **Tabelas 01, 02, 03, 04** precisarão apresentar suas fichas de inscrição, como no exemplo da **Tabela 10**.

2. Taolus Opcionais

As Regras de **Montagem do Taolu e Arbitragem seguem uma combinação de IWUF 2005 e IWUF 2014; Ver Tabela 05-Tabela 08** - Dificuldades **Tabelas 06, 07 e 09** - Conexões.

Não entram Lançamentos nem Localizações referidos no IWUF 2014, até quando chegar aviso ao contrário.

Preencher a ficha de inscrição, usando códigos de IWUF-2014, conforme exemplos publicados;

Os 3º. Conjuntos não requerem fichas de inscrição, pois estes taolus estão já construídos.

NOTA IMPORTANTE: utilizar a codificação de IWUF-2014.

4. Música

Os taolus Opcionais, 3º Conjuntos, Standards de sua própria criação deverão apresentar sua música própria.

2.2 Formas Tradicionais e outros taolus compulsórios.

1. Apresentar o mapeamento e linhagem do taolu. Na ficha de inscrição colocar apenas o estilo e o nome do criador do estilo (ou o seu responsável atula); Por exemplo, Forma-49 Taijiquan-Yang do Yang Jun; Forma-118 Taijiquan- Yang do Chan Kwai.

Capítulo 2 – Composição da Mesa de Arbitragem

Artigo 3 – Composição

3.1 Composição da Mesa de Arbitragem

A. Mesa de Arbitragem de Taolu

1. Árbitro Chefe.
2. 3 árbitros de Grupo E (Técnicas de Execução - QM)
3. 3 árbitros de Grupo P (Performance Geral - PG)
4. 3 árbitros de Grupo D (Graus de Dificuldade -Nandu). Só para Opcionais e Contemporâneos:
3º. Set, Standard, Forma-24, 42 Taijiquan, Forma 32 e 42 Taijijian.
5. Chefe de Registro
Auxiliar para cálculo de notas e anúncio.
6. Encarregado de chamada dos atletas, exame do indumentária e equipamento;
3 auxiliares
7. Responsável pelo sistema de som e data show;
2 auxiliares

B. Mesa de Arbitragem de Tuishou

1. Árbitro Chefe
2. 3 árbitros laterais
3. Chefe de Registro
Auxiliar de Cronometragem
4. Encarregado de chamada dos atletas;
3 auxiliares
5. Encarregado de pesagem dos atletas de tuishou.

Artigo 4 – Método de Pontuação em Competições

4.1 - Arbitragem de Taolus Opcionais e Contemporâneos

1. Grupo E: 3 árbitros de Execução de Técnicas; Valor inicial de pontos: 7.
2. Grupo P: 3 árbitros de Performance Geral e Árbitro Chefe; Valor inicial de pontos: 3.
3. Grupo D: 3 árbitros de Dificuldades: Valor inicial de pontos depende da montagem do taolu
Ver exemplos publicados, **Tabela 10**.

4.2 - Arbitragem de Outros Taolus Compulsórios de Taijiquan e Taiji Armas Compulsórios e Tradicionais e de Grupos

1. Grupo E: 3 árbitros de Execução de Técnicas; Valor inicial de pontos: 7.
2. Grupo P: 3 árbitros de Performance Geral e Árbitro Chefe; Valor inicial de pontos: 3.

4.3- Arbitragem de Outros Estilos Internos

1. Grupo P: 3 árbitros de Performance Geral e Árbitro Chefe; Valor inicial de pontos: 10.

4.4- Arbitragem de Tuishou

1. Árbitro Chefe
2. 3 Árbitros Laterais

4.5- Arbitragem de Deficientes Físicos

1. Grupo P: 3 árbitros de Performance Geral e Árbitro Chefe; Valor inicial de pontos: 10.

Artigo 5 –Deduções do Árbitro Chefe

Haverá dedução do Árbitro Chefe sobre a média final de nota.

- 5-1 - Se necessário ao atleta o reinício do taolu, permitido somente uma vez. Observação: Não haverá desconto quando perturbações externas causarem a interrupção, impossibilitando a continuação da performance.
- 5-2- Se o atleta não apresentar respeito e cortesia conforme especificação de cumprimento no Regulamento.
- 5-3- Se o atleta apresentar o taolu sem conteúdo marcial, ou apresentar o taolu de conteúdo marcial visivelmente classificado como externo.
- 5-4- Se o atleta se apresentar com uniforme irregular e/ou cabelos compridos soltos.
- 5-5- Se o uniforme do atleta se abrir ou rasgar.
- 5-6- Nas competições de modalidades opcional e terceiro conjunto, se a apresentação ultrapassar o tempo máximo ou não atingir o mínimo, a cada **5 segundos**.
- 5-7- Nas demais modalidades, se a apresentação ultrapassar o tempo máximo ou não atingir o mínimo, a cada **10 segundos**.
- 5-8- Havendo falta de número de atletas na apresentação de taolu de Grupo, deduz-se 0,20 por cada atleta que faltar para completar o número mínimo estipulado (6).

Artigo 6 –Critério de Pontuação

6.1 – Técnicas de Execução (Grupo E) – (Técnicas Obrigatórias e Outros Erros).

Na execução de movimento de uma determinada técnica (rotina) ocorrendo erros de técnicas de mãos, espada, equilíbrio, perna ou salto, então 0,10 será descontado uma única vez para cada item listado na ficha, respectivamente. Se ocorrer outros erros, haverá desconto para cada ocorrência, num valor entre 0,10 e 0,30. Ver **Tabela 11** – Erros de Execução de Técnica e **Tabela 12**- Outros erros.

6.2 - Performance Geral (Grupo P) – (Harmonia, coordenação, potência, ritmo, coreografia e música).

Performances com execução de técnicas corretas; método claramente exposto, com coordenação suave de força e potência aplicadas corretamente; um ritmo distinto, coreografia racional e disposição de rotinas e harmonia com acompanhamento musical (no caso da música ser obrigatório) serão auferidos entre 3,00 e 2,51 pontos. Para rotinas que mostram um nível médio de características descritas acima serão auferidas notas entre 2,50 e 1,91 pontos. Para rotinas que mostram um nível abaixo da média das características acima expostas, uma nota de 1.90 a 1.01 será dada. Ver **Tabela 13** – Avaliação de Performance Geral.

A tabela para a avaliação de Outros Estilos Internos e Competições de Atletas de Deficiência Física segue a **Tabela 14**.

6.3 – Graus de Dificuldade (Grupo D) – (Técnicas e Conexões)

Para execuções sem êxitos de técnicas de Graus de Dificuldade A e B, a dedução é 0,10; para execuções sem êxito de técnicas de Graus de Dificuldade C e D, o desconto é 0,15; para os Graus de Dificuldades E, F e G, o desconto é 0,20, ver **Tabela 08 e Tabela 16**. Para execuções sem êxito de conexões, o desconto será de 0,05 a 0,30, ver **Tabela 09 e Tabela 17**

A omissão ou insucesso para completar uma Técnica de Graus de Dificuldade a um padrão requerido, resultará em não obter a pontuação das respectivas Técnicas de Graus de Dificuldade ou de Conexões.

6.4 – Dedução do Chefe da Mesa de Arbitragem

Seguir a **Tabela 15**.

Artigo 7 – Média Final

7.1 – Média Final.

Para as competições de Taolus Opcionais e Contemporâneos, a nota final é a soma das médias das notas dos grupos de árbitros E, P e D.

Para as competições de Outros Taolus contemporâneos, Tradicionais e Grupo, a nota final é a soma das médias das notas dos Grupos E e P.

Para as competições de Outros Estilos Internos e de Atletas com Deficiências Físicas, a nota final é a média das notas do único Grupo P de árbitros.

7.2 – Nota Final

A Nota Final do atleta é o resultado da Média Final menos o total de deduções do árbitro chefe.

Observações: As notas são calculadas com 2 dígitos decimais, após arredondamento.

Capítulo 3 – Composição de Taolus para Competição e seus Requisitos

Artigo 8 - Composição de Taolus Opcionais, Standard e Grupos

Taolus Opcionais e Standard de Estilo Yang ou Chen são compostos pelos próprios atletas usando um número especificado de técnicas tradicionais ou contemporâneos de taijiquan ou de outros estilos internos. Utilizar a codificação da IWUF-2015.

Nos taolu de Standard é requerido que se usem um número determinado de técnicas obrigatórias, fixas, mais técnicas alternativas para completar o taolu. Ver **Tabelas 01 e 02** para estilo Yang e **Tabelas 03 e 04** para estilo Chen. Não há ainda standard para outros estilos.

Há quatro taolus de Estilos Yang e Chen, mãos e espada, criados pela IWUF que poderão ser usados para as competições.

Para a criação de taolus Opcionais devem usar necessariamente técnicas indicadas nas **Tabela 08 e 09**; para completar o taolu com continuidade e suavidade, poderão usar qualquer técnica do estilo interno, apenas do estilo internos.

Para a criação de Taolu de Grupo, poderão ser utilizadas rotinas de taijiquan de qualquer estilo, rotinas de outros estilos internos, porém as conexões devem ser harmoniosas. É permitido um Grupo de mãos e um de armas.

Artigo 9 - Sistema de Codificação de Técnicas para Opcionais e Standard

9.1– Códigos para Técnicas de Opcionais.

(1) Classes de Graus de Dificuldade.

1. Grau de Dificuldade de Técnicas incluem 7 classes: **A, B, C, D, E, F, G**
2. Grau de Dificuldade de Conexões incluem 6 classes: **A, B, C, D, E, F**
3. Grau de Dificuldade de Lançamentos incluem 4 classes: **A,B,C,D**
4. Grau de Dificuldade de Localização incluem 2 classes; **B, D**

(2) Códigos para Técnicas de Mãos e Técnicas de Espada.

1. O primeiro dígito indica a obrigatoriedades do uso:
 - “1” indica Técnicas Obrigatórias de Mãos;
 - “2” indica Técnicas Alternativas de Mãos;
 - “3” indica Técnicas Obrigatórias de Espada;
 - “4” indica Técnicas Alternativas de Espada.
2. O segundo dígito (junto com o primeiro dígito) é a codificação da técnica específica:
 - “10-19” indica técnicas obrigatória de mãos;
 - “20-29” indica técnicas alternatigas de mãos;
 - “30-39” indica técnicas obrigatórias de espada;
 - “40-49” indica técnicas alternativas de espada;
3. O terceiro dígito indica o estilo da técnica:
 - “0” indica Estilo Yang;
 - “1” indica Estilo Chen;
 - “2” indica Estilo Wú(吴);
 - “3” indica Estilo Sun.

(3) Técnica de Equilíbrio e de Pernas / Códigos.

1. O primeiro dígito representa o tipo da técnica:
 - “5” indica técnica de equilíbrio;
 - “6” indica técnica de perna.

2. O Segundo dígito representa o método usado:
 - “0” indica equilíbrio de agachamento;
 - “1” indica postura em pé de equilíbrio.
 3. O terceiro dígito indica a técnica de perna usada durante a execução de um equilíbrio:
 - “0” indica a perna erguida;
 - “1” indica o chute de calcanhar;
 - “2” indica a perna inserida por trás;
 - “3” indica o chute de ponta;
 - “4” indica o chute para fora;
 - “5” indica o chute com batida no pé (inserido).
- (4) Técnicas de Saltos, Posturas e Giros/ Códigos.**
1. O primeiro dígito indica o tipo da técnica:
 - “7” indica técnica de salto;
 2. O Segundo dígito indica o estado físico da postura:
 - “2” indica apenas uma postura ereta;
 - “3” indica rotação do tronco.
 3. O terceiro dígito a técnica da perna durante o salto;
 - “4” indica o giro para fora;
 - “5” indica o giro para dentro;
 - “6” indica o chute pra cima.
- (5) A letra representa o grau de dificuldades;**
- “A” vale 0,20;
 - “B” vale 0,25;
 - “C” vale 0,30;
 - “D” vale 0,35;
 - “E” vale 0,40;
 - “F” vale 0,45;
 - “G” vale 0,50.
- (6) Indica tipos de conexões, (lançamento, localização):**
- “1” indica aterrissagem na postura de split de Hurdler (salto de barreira);
 - “2” indica aterrissagem em um pé;
 - “3” indica aterrissagem de joelho levantado;
 - “4” indica a técnica de lançamento;
 - “5” indica a dificuldade de localização.

9.2 – Códigos de Técnicas de Taolus Standard Yang e Chen:

(1) O primeiro dígito indica o estilo da técnica:

- “0” indica estilo Yang;
- “1” indica estilo Chen.

(2) O segundo dígito indicar a obrigatoriedade da técnica:

- “1” indica a técnica obrigatória de mãos;
- “2” indica a técnica alternativa de mãos ;
- “3” indica a técnica obrigatória de espada ;
- “4” indica a técnica alternativa de espada.

(3) O terceiro e o quarto dígitos são a numeração da técnica, assim:

- “0101-0118” indicam o estilo Yang, técnica obrigatória de mãos, numerado de 10 a 18;
- “0201-0209” indicam o estilo Yang, técnica alternativa de mãos;
- “1101-1120” indicam o estilo Chen, técnica obrigatória de mãos;
- “1201-1212” indicam o estilo Chen, técnica alternativa de mãos;
- “0301-0320” indicam o estilo Yang, técnica obrigatória de espada;
- “0401-0418” indicam o estilo Yang, técnica alternativa de espada;
- “1301-1322” indicam o estilo Chen, técnica obrigatória de espada;
- “1401-1417” indicam o estilo Chen, técnica alternativa de espada .

(4) A letra no final indica o grau de dificuldades:

- “A” vale 0,20;
- “B” vale 0,25;
- “C” vale 0,30.

SEÇÃO II – ARBITRAGEM

Capítulo 4 – MÉTODOS GERAIS DE ARBITRAGEM DE TAOLU

Artigo 10 – Método de Julgamento de Execução de Técnicas, Grupo E

10.1- Avaliação das Especificações de Técnicas (Descontos do Grupo E- Ref. Tabela 11)

- (1.1) Cometer o mesmo erro, várias vezes, na **mesma técnica (rotina, por exemplo, Lou Xi Ao Bu, esquerda e direita, errar no gongbu várias vezes)**, em oposição às especificações deste movimento, (ver Tabela 11) **apenas 0,10** será descontado.
- (1.2) Durante a execução de **um taolu**, ocorrendo erros de forma de punho (10), forma de palma (11), postura do corpo (16), técnica de mãos (17) e dedo de espada (31) são deduzidos em 0,10 na ocorrência de cada tipo de erro enumerado, uma única vez.
- (1.3) Durante a execução de **uma rotina** que envolva técnica de mãos ou de espada, ocorrendo **erro de postura de pernas** (cód. 12, 13, 14, 15), **passo para frente** (cód. 18), **técnicas de espada** (cód. 32, 33, 34, 151, 356), são deduzidos em 0,10 na ocorrência de cada tipo de erro mencionado, uma única vez.
- (1.4) Durante a realização de **taolu de Grupo**, se os atletas cometerem o mesmo erro de **alinhamento** de formação repetidamente, apenas 0,10 será deduzido; se eles realizarem inúmeros erros de **coordenação de tempo** (sincronismo) repetidamente, apenas 0,10 será descontado.
- (1.5) Distância entre os dois pés em **Mǎ Bù** (Postura do Cavalo) **muito grande** refere-se a uma distância horizontal entre os pés maior do que três vezes e meia (3,5x) o comprimento do pé do atleta.
- (1.6) No **Xubu**: Desalinhamento do joelho com os dedos dos pés refere-se ao deslocamento lateral da direção da coxa da perna de apoio em relação à direção do pé de apoio.
- (1.7) Durante **Pū Bù** (Postura Agachada), a sola do pé do membro inferior estendido não totalmente em contato com o chão e não virada para dentro refere-se à **sola do pé estar fora do chão** e/ou o ângulo entre a parte inferior do membro inferior e respectivo pé, ser **maior do que 100°**.
- (1.8) Métodos de segurar a espada.
- (1.9) **Modo Concha**: A "boca do tigre" (área entre o polegar e o dedo indicador) se posiciona obliquamente para cima em direção ao cabo da espada, enquanto os dedos indicador, médio, anelar e mínimo apontam obliquamente em direção à parte inferior do cabo da espada. O polegar pressiona o terceiro segmento (final) do dedo indicador da mão formando uma forma de concha. (Para entender esta descrição, segure a espada com a lâmina na horizontal e estenda o seu membro superior diretamente para frente). **Ver o desenho abaixo:**



Boca do Tigre



Modo Concha



Modo Cheio



Modo Pinça

- (1.10) **Modo Cheio**: A "boca de tigre" se posiciona **paralelamente** ao cabo da espada, assim como os dedos indicador, médio, anelar e mínimo seguram o cabo paralelamente à boca do tigre. O polegar pressiona o segundo segmento do dedo indicador. O punho é reto. (Para entender esta descrição, imagine que você está segurando a barra de exercício, com as duas mãos, à sua frente).
- (1.11) **Modo Pinça**: A "boca de tigre" (na área entre o polegar e o dedo indicador) se posiciona virada para cima em contacto com a *guarda mão* da espada, enquanto o polegar e o dedo indicador comprimem firmemente a porção superior do cabo. Os outros 3 dedos seguram naturalmente o cabo da espada. (Para entender, segure a espada com a lâmina na vertical).

10.2. Outros Erros (desconta-se cada erro deste tipo) – Grupo E (Tabela-12)

- (2.1) "Desequilíbrio" se refere a erros de equilíbrio e é definido e confirmado quando a parte superior do corpo oscila em duas ou mais direções diferentes. "Desequilíbrio Menor" se refere quando a parte superior do corpo se desloca até 45°. "Desequilíbrio Maior" se refere quando o balanço do corpo se desloca em um ângulo maior que 45°. Se os juizes do grupo E definirem o erro como: 1º juiz, "desequilíbrio maior", 2º juiz, "desequilíbrio menor" e 3º juiz, ausência de erro, o desconto final será de 0,15.
- (2.2) "Deslocar (ou Deslizar)" se refere a ficar em pé de maneira não estável e equilibrada, i.e., ou o pé do membro inferior de apoio se move ou se desloca lateralmente. Além disso, quando estiver apoiado sobre um só pé, perder o equilíbrio e colocar o membro inferior levantado no chão, dando um passo à frente etc., a fim de recuperar a estabilidade.
- (2.3) "Suporte adicional": durante o desempenho, em movimento ou em uma postura estática, perder o equilíbrio e fazer uso de uma mão, cotovelo, cabeça, joelho, perna no ar (durante uma postura de perna levantada) ou do equipamento como um apoio adicional.
- (2.4) "Queda" : durante o desempenho, em movimento ou em uma postura estática, perder o equilíbrio e fazer uso de ambas as mãos, membro superior (acima do cotovelo), ombros, tronco, nádegas etc.
- (2.5) "Tempo de Técnica de Chute Estático": O cálculo do tempo começa quando o movimento pára em um estado estático ou imóvel **pela primeira vez**.
- (2.6) Ao cometer dois ou mais "outros erros" consecutivamente durante a execução de uma única técnica, as deduções **devem ser acumuladas**.

Artigo 11 – Método de Arbitragem de Performance, Grupo P (Tabelas-13 e 14)

11.1 Postura e Método

- (1.1) **Postura**
Atitude emocional calma, solta e descontraída; Postura ereta, centrada e suave; Cintura solta e descontraída, com o abdômen solto; pernas arredondadas e o pé com apoio cheio; Os quadris contraídos e as nádegas arredondadas; Peito côncavo e costa convexa.
- (1.2) **Método**
Ao girar, rotacionar a cintura usando a coluna como eixo. Ao girar os membros superiores, usar o punho como acionador. Ao girar a cintura, girar os quadris. Girar os membros inferiores usando os pés como base; leve e ágil porém bem assentada; naturalmente "suave".
- (1.3) **Coordenação (Harmonia)**
Os membros não estão tensionados e exageradamente estendidos. O corpo inteiro se move como uma unidade. Os movimentos são circulares, vivazes e suaves.
- (1.4) **Potência (Força) & Ritmo**
Potência (força) plena e considerável. Força aplicada fluida e corretamente, alternando claramente entre movimentos rápidos e lentos e movimentos duros e macios - compensando-se mutuamente. Estados estáticos e dinâmicos claramente definidos.
- (1.5) **Coreografia e Música**
- (1.6) Conteúdo rico e diversificado. Layout e estrutura racional. Fluidez nas transições e conexões. As Rotinas têm um layout global equilibrado e uma distribuição uniforme de técnicas.
- (1.7) **Música**
A música deve exibir uma característica única e deve seguir a coreografia da rotina

11.2 Avaliação de Harmonia/Coordenação

- (2.1) A parte superior e inferior do tronco descoordenados: movimentos de mãos e de pés desconexos, posturas e passos em desarmonia.
- (2.2) A parte superior e inferior do tronco descoordenados: movimentos de mãos e de pés desconexos, posturas e passos em desarmonia.
- (2.3) Técnicas não dinâmicas e arredondadas: Movimentos não iniciados a partir da cintura, não usando o centro de massa para conduzir os membros superiores, ou os quadris para conduzir os membros inferiores.
- (2.4) Movimentação de membros um antes do outro: Parte superior do corpo ou membros movem antes, depois dos membros inferiores. Qualquer membro não harmonizado com o resto do corpo / membros.
- (2.5) Pausa ou parada do movimento: Técnica é cortada antes de completar, ou pára totalmente o movimento antes de executar um grau de dificuldade técnica.

11.3 Avaliação de Potência

- (3.1) Respiração superficial e irregular: Respiração focada no peito e presa no pulmão. Técnicas de mão não unificadas com a mecânica do corpo.
- (3.2) Técnicas não leves e animadas: centro de gravidade instável; substancial e insubstancial não claramente definidos; transições não animadas.
- (3.3) A potência aplicada não flui totalmente para o ponto correto: a força não segue totalmente o caminho de sua origem através do corpo para a extremidade onde é aplicada.
- (3.4) Método de como extrair a energia e força da terra não está claro: Método de extrair e acumular a energia antes de aplicar a força não é dinâmica nem suave, emissão de força é rígida e dura; ritmo das mudanças não é natural.

11.4 Avaliação da Coreografia e Música

- (4.1) O conteúdo da rotina não é rico ou variado: As Técnicas não são diversas e abrangentes; As características estilísticas não são exibidas.
- (4.2) Estrutura irracional da rotina: Técnicas de mão ou de espada alteradas do método e da intenção originais.
- (4.3) Conexão entre as técnicas não unificadas e fluentes: A movimentação do pé durante as técnicas de transição não cumpre os requisitos.
- (4.4) Música dissonante: faltam características únicas notáveis; tempo musical incompatível com a ritmicidade das técnicas realizadas.
- (4.5) Deduções de Técnicas de Performance Geral (ver Tabela 16)

Artigo 12 – Método de Julgamento de Execução de Dificuldades – Grupo D (Tabelas 16 e 17)

1. Avaliação de técnicas do Grau de Dificuldade

- (1.1) Para a técnica do grau de dificuldade com salto seguido de rotação que pousa no mesmo pé de impulsão, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado entre a linha traçada do calcanhar à ponta do pé no momento da decolagem e no momento da aterrissagem (pé de decolagem e aterrissagem é o mesmo).
- (1.2) Para saltos que aterrissam na posição **salto de barreira (quedilong)**, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado entre a linha traçada do calcanhar à ponta do pé de impulsão com a direção da linha do membro inferior estendido à frente no momento da aterrissagem.
- (1.3) Durante a conexão estática-estática, o cálculo do grau de rotação do giro em galo-dourado é baseado no ângulo formado entre a linha traçada do calcanhar à ponta do pé de apoio antes e depois do giro.
- (1.4) Técnicas de salto vertical sem rotação devem estar precedidas de uma completa técnica de mão ou de espada, e apenas um único passo de impulsão é permitido.
- (1.5) Técnicas de salto com rotação devem estar precedidas de uma completa técnica de mão ou de espada, e não é permitido passo de impulsão.
- (1.6) Para as conexões do grau de dificuldade de pousar em sobre um pé, o pé de batida e de aterrissagem deve ser o mesmo.
- (1.7) Para a combinação **Téngkōng fēi jiǎo + téngkōng bǎi lián + diē chā**, o **Téngkōng bǎi lián** deve ser realizado imediatamente após a aterrissagem do **Téngkōng fēi jiǎo** (ambos os pés aterrissam ao mesmo tempo no chão).
- (1.8) Durante a transição ao avançar o passo em Gongbu ou Mabú, o ângulo formado entre a coxa e a perna de impulsão deve ser inferior a 135° (nas técnicas de mãos como Separar a Crina do Cavalo, Roçar o Joelho, Donzela de Jade; e nas técnicas de espada como Dragão Verde sai da água, Varrendo a poeira ao vento).
- (1.9) A regra de que em Xubu o ângulo formado entre a coxa e a perna de apoio deve ser inferior a 135° só é descontada em Haidizhen (estilos Yang e Wu).
- (1.10) Alterar o método de execução de uma técnica específica de mãos ou de espada se refere à alteração da técnica, do seu conteúdo, do método e/ou da estrutura em relação à execução especificada da técnica.
- (1.11) Critérios de Não-Conformidade de Execução da Técnica de Dificuldade (**Tabela 16 e 17**).

Capítulo 6 – Método Geral de Arbitragem de Tuishou

Artigo 13 – Das Regras de competição

As regras de competição de Tuishou de passos fixos são baseadas nos Regulamentos da:

- United States Chinese Kuoshu Federation, junho de 1997;

- Canadian Chinese Kuoshu Federation, junho de 1998;
- United States of America Wushu/ Kung Fu Federation, agosto de 1998.
 - a) Os competidores serão distinguidos por uma faixa preta ou vermelha na cintura;
 - b) Os competidores devem respeitar e acatar as decisões dos árbitros;
 - c) Não serão permitidos gritos e/ ou sinais/ gestos de orientação durante o combate;
 - d) Durante o campeonato, se um competidor desistir sem motivos, os resultados obtidos até então pelo mesmo, serão desconsiderados integralmente;
 - e) O atleta que durante as competições de Tuishou usar de força excessiva será penalizado pelo árbitro. Caso continue aplicando força excessiva será desclassificado pelo árbitro central.

Artigo 14 – Da Desistência

- a) Durante o campeonato, o competidor que, por motivos de ferimento/doença ou outros, for impedido de continuar, será considerado como desistente;
- b) O competidor que não se apresentar após a 3.^a chamada ou não tiver condições de apresentar-se na área de competição a tempo, será considerado desistente.

Artigo 15 – Do Número de Assaltos, Duração e Resultado

Cada combate consiste em 2 assaltos de 1 minutos cada, com um intervalo de 30 segundos. A duração de cada assalto não inclui o tempo entre cada parada e recomeço. No final da luta o competidor com a pontuação mais alta é o vencedor.

Parágrafo único - Caso ocorra empate, haverá mais um assalto de 1 minuto com inversão de lado aos 30 segundos. Se continuar o empate, vence aquele que tiver menor peso.

Artigo 16 – Da Composição da Mesa de Arbitragem

1. Um árbitro chefe;
2. Um registrador;
3. Um cronometrista;
4. Um árbitro central;
5. Dois ou três árbitros laterais.

Artigo 17 – Das Regras de Movimentação e Técnicas

- a) A área de competição será marcada por duas linhas, de largura mínima de 3 cm, perpendiculares entre si com 1,40 m de comprimento, dispostas na forma de cruz simétrica, uma é chamada de transversal e outra longitudinal. A linha transversal separa a área dos competidores. A linha longitudinal separa os pés dos competidores;
- b) Os competidores deverão fixar o pé da frente sobre a linha central transversal e ajustar o pé de trás sem tocar na linha central longitudinal (dentro do quadrante);
- c) Os competidores deverão começar todas às vezes com três revoluções “circulares” de PENG, LÜ, JI e AN antes de executar as técnicas.
- d) As técnicas que os competidores poderão usar são: PENG (aparar), LÜ (puxar), JI (pressionar) e AN (empurrar/repelir);
- e) Os competidores deverão sempre manter uma das mãos em contato;
- f) Os competidores podem dar “um passo ou mais”, para frente ou para trás, com o pé de trás, mas NAO PODEM tocar na linha transversal ou longitudinal (movimentar o pé de trás dentro do quadrante correspondente). O pé da frente precisa estar sobre a linha transversal, sem perder o contato.

Artigo 18 – Das Partes Proibidas de Serem Atacadas

- a) Cabeça;
- b) Garganta (pescoço);
- c) Área da bexiga;
- d) Órgão genital;
- e) Quadril;
- f) Pernas (joelhos).

Artigo 19 – Da Pontuação

Os pontos são confirmados pelo árbitro central, de acordo com os árbitros laterais, para o competidor cujo oponente comete um erro (perda de equilíbrio), uma falta corporal leve, uma falta corporal grave ou uma falta técnica.

§ 1º. Ganho de 1 ponto: (para o oponente)

- a) Pisar ou ultrapassar com o pé de trás a linha longitudinal ou a linha transversal;
- b) Tirar o pé da frente da linha transversal (perder o contato com a planta do pé);
- c) Perder o equilíbrio e continuar em pé;
- d) Cometer uma falta leve;

§ 2º. Ganho de 2 pontos: (para o oponente)

- a) Tocar o chão com qualquer parte do corpo (exceto as plantas dos pés);
- b) Cometer uma falta grave.

Artigo 20 – Das Faltas

§ 1º. Falta leve corporal (perda de 1 ponto)

- a) Tocar, sem intenção, qualquer parte proibida do corpo do oponente;
- b) Agarrar as roupas do oponente;
- c) Usar técnicas com força frontal diametralmente oposta excessiva à do oponente;
- d) Agarrar ou segurar o oponente com ambas as mãos;

§ 2º. Falta grave corporal (perda de 2 pontos)

- a) Golpear, colidir ou socar com intenção o oponente;
- b) Usar cabeça, ombro ou cotovelo para atacar;
- c) Usar pernas, joelhos, ou pés para atacar;
- d) Torcer ou mobilizar as articulações;
- e) Usar pressão nos pontos vulneráveis tradicionalmente utilizados pelos praticantes de Taijiquan em lutas corporais;
- f) Puxar cabelos ou barba;
- g) Atacar, com intenção, as partes proibidas do corpo do oponente;
- h) Usar alguma técnica determinada para causar ferimento no oponente.

§ 3º. Falta técnica (perda de 1 ponto)

- a) Não seguir as instruções do árbitro central;
- b) Iniciar ataque antes do comando do árbitro central;
- c) Receber instruções durante o assalto;
- d) Comportamento anti-desportivo;
- e) Pedir tempo sem motivo justo.

Artigo 21 – Da Desqualificação

O competidor será desqualificado por uma soma de 6 pontos de faltas (soma de cartões amarelos e vermelhos = 6 pontos).

Parágrafo único - Um competidor pode ser desqualificado pelo árbitro central em consulta com os árbitros laterais e o árbitro chefe (exemplo: atitude anti-esportiva, golpe proibido que provoque algum tipo de ferimento ou impedimento do oponente continuar, etc.).

Artigo 22 – Da Pausa do Cronômetro

- a) Um competidor perde o equilíbrio;
- b) Um competidor cai no chão;
- c) Um competidor recebe uma falta;
- d) Os competidores perdem o contato de ambas as mãos;
- e) Um competidor “agarra” o outro para aplicar uma técnica, porém não consegue por mais de 3 segundos;
- f) Um competidor levanta o braço solicitando pausa por razões objetivas;
- g) Quando o árbitro chefe ou central decide sobre os problemas surgidos no assalto;
- h) Um competidor se fere.

Artigo 23 – Do Comando de Voz e Sinais de Gestos

- a) Cumprimentar;
- b) Contato;
- c) Circular (PENG, LU, JI e AN);
- d) Começar;
- e) Parar;
- f) Um ponto;
- g) Dois pontos;
- h) Não valeu (não considerado);
- i) Falta leve;
- j) Falta grave;
- k) Falta técnica;
- l) Lado (preto ou vermelho) vencedor;
- m) Lado (preto ou vermelho) desclassificado.

Artigo 24 – Do Desempate

Quando dois competidores tiverem a mesma pontuação, o desempate será feito da seguinte ordem e forma:

- a) O competidor que tiver o menor ponto em faltas graves será o vencedor;
- b) O competidor que tiver o menor ponto em faltas leves será o vencedor.

SEÇÃO III – TABELAS

Tabela 01 – Requisitos para Criação de Taolu Standard Yang Taijiquan

Requisitos: (1) Técnicas de 1 a 18 são obrigatórias mais a abertura e o fechamento seguindo o estilo escolhido;
 Poderá repetir, porém, consta-se só uma vez;
 (2) As outras técnicas (alternativas) são opcionais.

Classificação de Graus de Dificuldade de Técnicas de Rotinas de Obrigatórias e Alternativas, Códigos e Valores – Taijiquan do Estilo Yang.

No.	Valor	código	指定拳式/备选拳式	Técnicas Obrigatórias (01) e Alternativas (02)
1	0,20	0101A	左右野马分鬃	Zuóyòu yěmǎ fēn zōng (Part the Horse's Mane (Left and Right)); (Separar a crina do cavalo 2x)
2	0,20	0102A	左右搂膝拗步	Zuóyòu lǒu xī ǎo bù (Brush Knee (Left and Right)); (Roçar o joelho 2x)
3	0,20	0103A	左右倒卷肱	Zuóyòu dào juǎn gōng (Retreat with Arms Curling (Left and Right)); (Repelir o macaco)
4	0,20	0104A	揽雀尾	Lǎn què wěi (Grasp the Peacock's Tail); (Alisar a cauda do pássaro)
5	0,20	0105A	云手2次	Yún shǒu 2 cì (Cloud Hands Wave (twice)); (Mãos de nuvens)
6	0,20	0106A	左右玉女穿梭	Zuóyòu yù nǚ chuān suō (Fair Lady Works the Shuttle); (Donzela de jade trabalha no tear 2x)
7	0,20	0107A	海底针-闪通背	Hǎidǐ zhēn->shǎn tōng bèi (Needle at Sea Bottom -> Flash the Arm); (Agulha no fundo do mar-Abrir o leque)
8	0,20	0108A	下势	Xià shì (Low Posture); (Serpente rasteja)
9	0,20	0109A	搬拦捶	Bān lán chuí (Deflect Downward, Parry and Punch); (Avançar, aparar e dar o soco)
10	0,20	0110A	单鞭	Dān biān (Yang Style Single Whip); (Chicote simples)
11	0,20	0111A	如封似闭	Rú fēng sì bì (Apparent Close Up); (Fechamento aparente)
12	0,20	0112A	白蛇吐信	Báishé tǔ xìn (White Snake Spits Out its Tongue); (Serpente branca cospe o veneno)
13	0,25	0113B	蹬脚	Dēng jiǎo (Heel Kick); (Chute com o calcanhar)
14	0,25	0114B	分脚	Fēn jiǎo (Parting Kick); (Chute com a ponta do pé)
15	0,20	0115A	左右伏虎	Zuóyòu fú hǔ (Tame the Tiger (Left and Right)); (Amestrar o tigre)
16	0,25	0116B	退步跨虎-转身摆莲	Tuìbù kuà hǔ->zhuǎnshēn bǎi lián (Step Back and Ride the Tiger -> Turn Around to Lotus Kick); (Recuar e montar o tigre-Virar e bater lotus)
17	0,20	0117A	弯弓射虎	Wān gōng shè hǔ (Draw the Bow and Shoot the Tiger); (Armar o arco e flechar o tigre)
18	0,20	0118A	双峰贯耳	Shuāng fēng guàn ěr (Draw the Bow and Shoot the Tiger); (Bater as orelhas)
		0201	白鹤亮翅	Báihè liàng chì (White Crane Spreads its Wings); (Garça branca abre as asas)
		0202	拍脚	Pāi jiǎo (Single Slap Kick); (Chutar e bater o pé)
		0203	手挥琵琶	Shǒu huī pí pá (Strum the Pipa); (Tocar a pipa)
		0204	肘底捶	Zhǒu dǐ chuí (Hammer Strike Below the Elbow); (Punho debaixo do cotovelo)
		0205	高探马	Gāo tàn mǎ (High Pat on Horse); (Alisar a Crina do cavalo)
		0206	指裆捶	Zhǐ dāng chuí (Low Hammer); (Socar a virilha)
		0207	上步七星	Shàng bù qī xīng (Step Forward to Seven Stars); (Avançar e sete estrelas)
		0208	起势	Qǐ shì (Opening); (Iniciar)
		0209	收势	shōu shì (Closing); (Encerrar)
	3,85			

Tabela 02 – Requisitos para Criação de Taolu Standard Yang Taijijian

Requisitos: (1) Técnicas de 1 a 20 são obrigatórias mais a abertura e o fechamento seguindo o estilo escolhido;
 Poderá repetir, porém, consta-se só uma vez;
 (2) As outras técnicas (alternativas) são opcionais.

Classificação de Graus de Dificuldade de Técnicas de Rotinas de Obrigatórias e Alternativas, Códigos e Valores – Taijijian do Estilo Yang.

No.	Valores	código	指定拳式/备选拳式	Técnicas Obrigatórias (03) / Técnicas Alternativas(04)
1	0,20	0301A	青龙出水 (弓步平刺)	Qīnglóng chūshuǐ (gōng bù píng cì); (Green Dragon Comes out of the Water – Horizontal Thrust in Bow Stance); (Dragão verde sai da água-Estocar horizontalmente no arqueiro)
2	0,20	0302A	大鹏展翅 (弓步削剑)	dà péng zhǎnchì (gōng bù xuē jiàn); (Great Bird Spreads its Wings – Sword Peel in Bow Stance); (Fênix abre as asas-Raspar com espada – xue - em arqueiro)
3	0,20	0303A	海底捞月 (左右撩剑)	hǎidǐ lāo yuè (zuǒyòu liāo jiàn); (Scoop Up the Moon from Beneath the Sea – Straight sword Uppercut on the left and Right); (Colher a Lua do fundo do mar-Liao jian-uppercut-E e D)
4	0,20	0304A	左右车轮 (进步挂点)	zuǒyòu chēlún (jìnbù guà diǎn); (Turning the Wheel (Left and Right) – Straight sword Hooking Parry with Forward Stepping); (Fazer a estrela, E e D-Gua jian e asso para frente)
5	0,20	0305A	顺水推舟 (弓步反刺)	shùnsuǐtuīzhōu (gōng bù fǎn cì); (Push the Boat with the Current Current – Low Thrust in Bow Stance);, (Empurrar a canoa a favor da corrente-Estocar para trás em arqueiro)
6	0,20	0306A	燕子抄水 (仆步扫剑)	yànzi chāo shuǐ (pū bù sǎo jiàn); (Swallow Skims the Water– Sword Sweep in Crouching Stance); (Andorinha passa rasante pela água-Pube e varrer a espada - Saojian)
7	0,20	0307A	流星赶月 (弓步抡劈)	liúxīnggǎnyuè (gōng bù lūn pī); (Shooting Star Chases the Moon – Sword Full Chop in Bow Stance); (Cometa persegue a Lua-Lunpjian dar volta e bater em arqueiro)
8	0,20	0308A	迎风掸尘 (弓步拦剑)	yíngfēng dǎn chén (gōng bù lán jiàn); (Dusting into the Wind – Sword Block in Bow Stance) (Varrer o pó no vento, D e E – Lanjian, bloquear com espada em arqueiro)
9	0,20	0309A	乌龙摆尾 (虚步下截)	wū lóng bǎi wěi (xū bù xià jié); (Dark Dragon Whips its Tail - Downward Sword in Empty Stance); (Dragão negro abana a sua cauda- em postura vazia)
10	0,20	0310A	野马跳涧 (跳步平刺)	yěmǎ tiào jiàn (tiào bù píng cì); (Wild Horse Jumps the Ravine – Hopping Step Horizontal Straight sword Thrust);, (Cavalo selvagem salta o riacho – passo de pulo horizontal e estocar)
11	0,20	0311A	挑帘势 (独立上托)	tiāo lián shì (dú lì shàng tuō); (Raise the Curtain - Raise the Sword With Single Knee Raised); (Levantar a cortina)
12	0,20	0312A	哪吒探海 (转身下刺)	nǎ zhā tàn hǎi (zhuǎnshēn xià cì); (Na Zha Explores the Sea - Downward Flat Sword Thrust with Turn Around);, (Nezha explora o fundo do mar – virar e estocar para baixo)
13	0,20	0313A	蜻蜓点水 (并步点剑)	qīngtíngdiǎnshuǐ (bìng bù diǎn jiàn); (Dragonfly Touches the Water – Sword Pointing with Feet Next to Each Other);, (Libélula toca na água – ajuntar os pés e apontar - dianjian)
14	0,20	0314A	宿鸟投林 (独立上刺)	sù niǎo tóu lín (dú lì shàng cì); (Bird Flies to its Perch- Upward Sword Thrust with Single Knee Raised); (Passaros voltando ao seu ninho – levantar um joelho e estocar para cima)
15	0,20	0315A	风卷荷叶 (弓步拦扫)	fēng juǎn hé yè (gōng bù lán sǎo); (Lotus Swirls Around in the Wind - Withdraw the Sword in Bow Stance); (Vento roda a folha de lotus –Lan, varrer, em arqueiro)
16	0,25	0316B	白云盖顶 (蹬脚架剑)	báiyún gài dǐng (dēng jiǎo jià jiàn); (White Clouds Cover the Head - Heel kick and Raise the Sword); (Núvem branca cobre o céu – Chutar com o calcanhar e segurar a espada para cima – jia jian)
17	0,20	0317A	风扫梅花 (旋转平抹)	fēng sǎo méihuā (xuánzhuǎn píng mǒ); (Plum Flowers Being Swept by the Wind-Pinwheeling and wiping sword); (Vento leva a flor de ameixa –Mojian, passar a mão, ao dar uma volta)
18	0,20	0318A	风舞落叶 (歇步压剑)	fēng wǔ luòyè (xiē bù yā jiàn); (Falling Leaves in the Wind - Pressing Sword in Cross-Legged Crouching Stance); (O vento rodopia as folhas caídas – Xiebu, agachado, pressionar a espada)
19	0,20	0319A	乌龙搅水 (进步绞剑)	wū lóng jiǎo shuǐ (jìnbù jiǎo jiàn); (Dark Dragon Swirls the Water - Straight sword Enveloping with Forward Stepping); (Dragão negro produz redemoinho na água – Jiao jian, rodar a espada avançado)
20	0,20	0320A	指南针 (弓步直刺)	zhǐnánzhēn (gōng bù zhí cì); (Compass Points South - Straight Thrust in Bow Stance); (Bússola aponta o Sul – Estocar para frente em arqueiro)
		0401	拨云望日 (弓步云抹)	Bō yún wàng rì gōng bù yún mǒ; (Scatter the Clouds to see the Sun – Cloud Waving in Bow Stance);

			(Separar a nuvem para contemplar o Sol – Mãos de nuvens apalpando em arqueiro)
	0402	魁星势 (独立反刺)	kuíxīng shì (dúlì fǎn cì); (Big Dipper – Inverted Thrust with Single Knee Raised); (Ursa maior – Estocada invertida com joelho levantado)
	0403	白猿献果 (并步平刺)	bái yuán xiàn guǒ (bìng bù píng cì); (White Ape Presents Fruit - Horizontal Thrust with Feet Next to Each Other); (Macaco Branco oferece a fruta – Ajustar os pés e Estocar horizontalmente)
	0404	腰斩白蛇 (弓步平斩)	yāozhǎn bái shé (gōng bù píng zhǎn); (Cut the White Snake at the Waist – Horizontal Hack in Bow Stance); (Dobrar a cobra branca ao meio-Dobrada horizontal em arqueiro)
	0405	怀中抱月 (丁步回抽)	huái zhōng bào yuè (dīng bù huí chōu); (Embracing the Moon – Withdraw in Nail Stance); (Abraçar a Lua – Abraçar em postuda de ponta de pé)
	0406	狮子摇头 (左右带剑)	shīzi yáotóu (zuǒyòu dài jiàn); (Lion Shakes its Head - Withdraw the Sword to the Left and Right); (Leão sacode a sua cabeça –Carregar a espada (dai jian) E e D)
	0407	虎抱头 (独立捧剑)	hǔ bào tóu (dúlì pěng jiàn); (Tiger Covers its Head – Holding Sword with Single Knee Raised); (Tigre segura a sua cabeça – Segurar a espada e levantar o joelho)
	0408	探海势 (独立抡劈)	tàn hǎi shì (dúlì lūn pī); (Explore the Sea – Downward Sword Full Chop with Single Knee Raised); (Explorar o fundo do mar - Fazer arco de abraço e lunki e Levantar o joelho)
	0409	犀牛望月 (弓步回抽)	xīniú wàngyuè (gōng bù huí chōu); (Rhinoceros Looks at the Moon – Sword Withdraw in Bow Stance); (Rinoceronte contempla a Lua – Recolher a espada em arqueiro)
	0410	射雁势 (虚步抽剑)	shè yàn shì (xū bù chōu jiàn); (Shooting Wilde Geese – Draw sword in Empty Stance); (Flechar o pato selvagem – Arrastar a Espada em Xubu)
	0411	古树盘根 (歇步崩剑)	gǔ shù pán gēn (xiē bù bēng jiàn) (The Ancient Tree Entwines Its Roots – Upwards Sword Tilt in Cross-Legged Crouching Stance); (Árvore anciã entrelaça suas raízes – Xiebu, agachar e levantar a ponta da espada)
	0412	三环套月 (上步环抱)	Sān huán tào yuè (shàng bù huánbào); (Tres anéis em volta da Lua – passo para frente e abraçar)
	0413	起势	qǐ shì ; (Opening); (Abertura)
	0414	收势	shōu shì;(Closing); (Fechamento)
4,05			

Tabela 03 – Requisitos para Criação de Taolu Standard Chen Taijiquan

Requisitos: (1) Técnicas de 1 a 20 são obrigatórias mais a abertura e o fechamento seguindo o estilo escolhido;
Poderá repetir, porém, consta-se só uma vez;
(2) As outras técnicas (alternativas) são opcionais.

Classificação de Graus de Dificuldade de Técnicas de Rotinas de Obrigatórias e Alternativas, Códigos e Valores – Taijiquan do Estilo Chen.

	Valores	Código	Nome das Técnicas	Técnicas Obrigatórias (11)/ Técnicas Alternativas (12)
1	0,20	1101A	左右野马分鬃	Zuǒyòu yěmǎ fēn zōng (Separar a crina do cavalo – esquerda e direita)
2	0,20	1102A	懒扎衣->六封四闭	Lǎn zhā yī->liù fēng sì bì; (Lentamente fechar o roupão->Seis vedações e quatro fechamentos)
3	0,20	1103A	单鞭	Dān biān; (Chicote simples)
4	0,20	1104A	左右倒卷肱	Zuǒyòu dào juǎn gōng ; (Repelir o macaco, esquerda e direita)
5	0,20	1105A	搬拦捶->护心捶	Bān lán chuí->hù xīn chuí; (Remover, bloquear e socar-> proteger o coração)
6	0,20	1106A	斜行拗步	Xié xíng ǎo bù; (Passo invertido obíquo)
7	0,20	1107A	斩手->翻花舞袖	Zhǎn shǒu-> fān huā wǔ xiù; (facada de mão->Virar a flor e abanar com as mangas)
8	0,20	1108A	掩手肱捶	Yǎn shǒu gōng chuí ; (bater com o punho escondido)
9	0,20	1109A	云手2次	Yún shǒu 2 cì; (mãos de nuvem – 2x)

10	0,20	1110A	披身捶->背折靠	Pī shēn chuí→bèi zhé kào; (Cobrir-se e dar o soco →Curvar-se e lançar o corpo)
11	0,20	1111A	白蛇吐信->闪通背	Báishé tǔ xìn→shǎn tōng bèi; (Serpente branca dardeja a língua → Abrir o braço para trás)
12	0,30	1112C	二起脚	Er qǐ jiǎo; (Chute no pulo)
13	0,20	1113A	退步压肘	Tuìbù yā zhǒu; (Afastar-se e pressionar o cotovelo)
14	0,20	1114A	顺鸾肘->裹鞭炮	Shùn luán zhǒu→guǒ biānpào; (Estender o cotovelo do Luan (Fênix) → Embrulhar as bombinhas-fogo de artifício)
15	0,20	1115A	摆莲跌叉	Bǎi lián diē chā; (Chute Lotus (para fora) e aterriza em pulo de obstáculo (hurdler-split))
16	0,20	1116A	金刚捣碓 R	Jīngāng dǎo duì; (Socar o pilão)
17	0,20	1117A	双震脚-侧蹬→玉女穿梭	Shuāng zhèn jiǎo→cè dēng→yù nǚ chuānsuō; (bater os dois pés → chute de calcanhar para lado → donzela de jade trabalha no tear)
18	0,20	1118A	左右金鸡独立	Zuǒyòu jīnjīdúlì; (Galo dourado fica em um pé, E e D)
19	0,20	1119A	提收-前趟	Tí shōu→qián tāng; (Levantar as mãos → deslizar para frente)
20	0,20	1120A	当头炮	Dāngtóu pào ; (Ataque canhã para frente)
		1201	退步跨虎→转身摆莲	Tuìbù kuà hǔ→zhuǎnshēn bǎi lián; (Dar o passo para trás e montar o tigre → Virar e dar um chute lotus)
		1202	白鹤亮翅	báihè liàng chì ; (Grou branco abre as asas)
		1203	青龙出水	qīnglóng chūshuǐ; (Dragão Verde sai da água)
		1204	连珠炮	liánzhū pào; (Socar em sucessão)
		1205	白猿献果	bái yuán xiàn guǒ ; (Macaco Branco oferece fruta)
		1206	前招→后招	qián zhāo→hòu zhāo; (Mover para frente → Mover para trás)
		1207	海底翻花	hǎidǐ fān huā; (Virar a flor do fundo do mar)
		1208	雀地龙	què dì lóng; (Mergulho de dragão)
		1209	蹬一跟	dēng yī gēn; (Chute de Calcanhar)
		1210	双推手	shuāng tuīshǒu; (Empurrar com duas mãos)
		1211	起势	qǐ shì; (Abertura)
		1212	收势	shōu shì; (Fechamento)
	4,10			

Tabela 04 – Requisitos para Criação de Taolu Standard Chen Taijijian

Requisitos: (1) Técnicas de 1 a 22 são obrigatórias mais a abertura e o fechamento seguindo o estilo escolhido; Poderá repetir, porém, consta-se só uma vez;
(2) As outras técnicas (alternativas) são opcionais.

Classificação de Graus de Dificuldade de Técnicas de Rotinas de Obrigatórias e Alternativas, Códigos e Valores – Taijijian do Estilo Chen.

	Valor	Códigos	Técnicas	Técnicas Obrigatórias (13)/ Técnicas Alternativas (14)
1	0,20	1301A	青龙出水 (弓步平刺)	Qīnglóng chūshuǐ (gōng bù píng cì) ; (Dragão verde sai da água – estocar horizontalmente em postura de arqueiro)
2	0,20	1302A	斜飞势 (弓步削剑)	xié fēi shì (gōng bù xuē jiàn), (Voo diagonal – descascar com a espada em postura de arqueiro)
3	0,20	1303A	海底捞月 (上步撩剑)	hǎidǐ lāo yuè (shàng bù liāo jiàn) ; (Colher a Lua do fundo do mar – avançar o passo e levantar a espada até horizontal delicadamente)
4	0,20	1304A	燕子啄泥 (进步挂点)	yànzi zhuó ní (jìn bù guà diǎn); (Andorinha pica a lama – passo para frente pescando e apontando)
5	0,20	1305A	罗汉降龙 (弓步下刺)	luóhàn xiáng lóng (gōng bù xià cì); (Arhat domina o dragão – estocar para baixo em arqueiro)
6	0,20	1306A	白蛇吐信 (横扫平刺)	báishé tǔ xìn (héngsǎo píng cì; (Serpente branca dardeja a língua – varredura horizontal seguida e estocada horizontal)
7	0,20	1307A	怪蟒翻身 (转身劈剑)	guài mǎng fānshēn (zhuǎnshēn pī jiàn); (Pitão monstro se vira – virar e bater com espada)

8	0,20	1308A	翻花舞袖 (跃起劈剑)	fān huā wǔ xiù (yuè qǐ pī jiàn); (Virar-se e lançar as mangas – pular para baixo e cortar com o braço)
9	0,20	1309A	野马跳涧 (跳步平刺)	yě mǎ tiào jiàn (tiào bù píng cì); (Cavalo selvagem pula o riacho – passo de pulinho horizontal e estocar horizontalmente para frente)
10	0,20	1310A	拨草寻蛇 (上步撩扫)	bō cǎo xún shé (shàng bù liāo sǎo); (separar o mato para encontrar a serpente – passo para frente em varredura)
11	0,20	1311A	鹰熊斗智 (独立上托)	yīng xióng dòu zhì (dú lì shàng tuō); (Águia e urso se combatem – levantar a espada com um joelho levantado)
12	0,20	1312A	哪吒探海 (弓步下刺)	nǎ zhā tàn hǎi (gōng bù xià cì); (Nazha explora o mar – estocar para baixo em postura de arqueiro)
13	0,20	1313A	闭门势 (虚步提剑)	bì mén shì (xū bù tí jiàn); (Fechar a entrada – levantar a espada em postura vazia)
14	0,20	1314A	仙人指路 (独立下刺)	xiān rén zhǐ lù (dú lì xià cì); (O Imortal aponta o caminho – estocar para baixo com um joelho levantado)
15	0,20	1315A	白猿献果 (分手云剑)	bái yuán xiàn guǒ (fēn shǒu yún jiàn); (Macaco Branco presenteia a fruta – espada de nuvens enquanto se separam as mãos)
16	0,20	1316A	叶底藏花 (仆步捧剑)	yè dǐ cáng huā (pū bù pěng jiàn); (Flores se escondem debaixo das folhas – segurar a espada com duas mãos em postura agachada)
17	0,20	1317A	摘星换斗 (马步推剑)	zhāi xīng huàn dòu (mǎ bù tuī jiàn); (tocar nas estrelas para mudar as constelações – empurrar a espada em postura de cavalo)
18	0,20	1318A	磨盘剑 (旋转平抹)	mò pán jiàn (xuán zhuǎn píng mǒ); (Girar a pedra de moer)
19	0,20	1319A	箭似离弦 (侧蹬截剑)	jiàn shì lí xián (cè dēng jié jiàn); (Flecha elíptica (cosseno) – chute lateral e interceptar com espada)
20	0,20	1320A	饿虎扑食 (弓步斜刺)	è hǔ pū shí (gōng bù xié cì); (Tigre esfomeado ataca – estocar obliquamente em postura de arqueiro)
21	0,20	1321A	怪蟒翻身 (弓步抡劈)	guài mǎng fān shēn (gōng bù lūn pī); (Estrela cadente persegue a Lua – Bater com espada em postura de arqueiro)
22	0,20	1322A	力托千斤 (弓步横推)	lì tuō qiān jīn (gōng bù héng tuī); (Segurando uma tonelada – empurrar em postura de arqueiro)
		1401	朝阳剑 (独立架剑)	Zhāoyáng jiàn (dú lì jià jiàn); (Empunhar a espada num dia ensolarado – levantar a espada com um joelho elevado)
		1402	盖拦势 (回抽顶肘)	gài lán shì (huí chōu dǐng zhǒu); (cobrir e se retrair – dar cotovelada para trás)
		1403	双震惊雷 (震脚下压)	shuāng zhèn jīng léi (zhèn jiǎo xià yā); (Dois trovões – Bater o pé e pressionar a espada para baixo)
		1404	金鸡独立 (独立撩托)	jīn jī dú lì (dú lì liāo tuō); (Galo dourado – ficar em pé só e pressionar a espada para cima)
		1405	展翅点头 (反撩下刺)	zhǎn chì diǎn tóu (fǎn liāo xià cì); (abre as asas e acena a cabeça – levantar a espada reversa para estocar para baixo)
		1406	古树盘根 (歇步托剑)	gǔ shù pán gēn (xiē bù tuō jiàn); (Árvore anciã entrelaça suas raízes – abraçar a espada em postura de agachamento com pernas cruzadas)
		1407	青龙摆尾 (许剑搅剑)	qīng lóng bǎi wěi (píng cì liāo jiàn); (Dragão verde dá chicotada com a cauda – estocar horizontalmente e levantar a espada)
		1408	乌龙摆尾 (左右劈剑)	wū lóng bǎi wěi (zuǒ yòu pī jiàn); (Dragão negro dá chicotada com a cauda – cortar com a espada para a esquerda e para a direita)
		1409	钟馗仗剑 (撤步架剑)	zhōng kuī zhàng jiàn (chè bù jià jiàn); (Zhong Kui abraça a sua espada – passo para trás enquanto levanta a espada)
		1410	黑熊翻背 (转身抡劈)	hēi xióng fān bèi (zhuǎn shēn lūn pī); (Urso preto vira – vira e corta para baixo)
		1411	凤凰点头 (上步后点)	fēng huáng diǎn tóu (shàng bù hòu diǎn); (Fênix bica a sua cabeça – a espada apontando para trás dá passo para frente)
		1412	护膝剑 (左右撩剑)	hù xī jiàn (zuǒ yòu liāo jiàn); (Espada protegendo o joelho – levantar a espada para cima para a esquerda e para a direita)
		1413	韦陀献杵 (跟步平刺)	wéi tuó xiàn chǔ (gēn bù píng cì); (Weituo Pounds the Mortar – Horizontal Thrust with Follow-up Step); (Weituo soca o pilão – dar o passo e empurrar a espada horizontalmente)
		1414	金针指南 (并步平刺)	jīn zhēn zhǐ nán (bìng bù píng cì); (Agulha dourada aponta para o sul – empurrar a espada horizontalmente avançando o pé um em seguida a outro)
		1415	蜻蜓点水 (跟步点剑)	qīng tíng diǎn shuǐ (gēn bù diǎn jiàn); (Libélula toca na água – apontar a espada seguida de um passo)
		1416	金刚献指 (虚步前指)	jīng āng xiàn zhǐ (xū bù qián zhǐ); (Apontar o dedo – aponta para frente em passo vazio)
		1417	起势	qǐ shì; (Abertura)
		1418	收势	shōu shì; (Fechamento)
	4,40			

Tabela 05 – Dificuldades de Equilíbrio, Pernas e Saltos em Opcionais

			Balance Technique	
Cat. 11	B	0.25	前举腿低势平衡 Qián jǔ tuǐ dī shì píng héng (Low Balance with Leg Stretched Forward)	500B
	C	0.30	后插腿低势平衡 Hòu chā tuǐ dī shì píng héng (Low Balance with Leg Crossed Behind)	502C

			Leg Technique	
Cat. 12	B	0.25	蹬脚 Dēng jiǎo (Heel Kick)	611B
	B	0.25	分脚 Fēn jiǎo (Parting Kick)	613B
			Jumping Technique	
Cat. 13	C	0.30	腾空飞脚 Téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick)	726C
	D	0.35	腾空正踢腿 Téngkōng zhèng tī tuǐ (Jumping Front Straight Kick)	726D
Cat. 14	D	0.35	旋风脚180度 Xuànfēng jiǎo 180 dù (Tornado Kick 180°)	735D
	E	0.40	旋风脚360度 Xuànfēng jiǎo 360 dù (Tornado Kick 360°)	735E
	F	0.45	旋风脚450度 Xuànfēng jiǎo 450 dù (Tornado Kick 450°)	735F
	G	0.50	旋风脚540度 Xuànfēng jiǎo 540 dù (Tornado Kick 540°)	735G
Cat. 15	D	0.35	腾空摆莲180度 Téngkōng bǎi lián 180 dù (Jumping Lotus Kick 180°)	734D
	E	0.40	腾空摆莲360度 Téngkōng bǎi lián 360 dù (Jumping Lotus Kick 360°)	734E
	F	0.45	腾空摆莲450度 Téngkōng bǎi lián 450 dù (Jumping Lotus Kick 450°)	734F
	G	0.50	腾空摆莲 540度 Téngkōng bǎi lián 540 dù (Jumping Lotus Kick 540°)	734G

Tabela 06 – Dificuldades e Conexões em Opcionais de Taijiquan

类别	等级	分值	动作	编码
Lèibíe	dēngjí	fēn zhí	dòngzuò	biānmǎ
Cat.	Grade	value	Technique	code
Dynamic-dynamic connection	A	0.05	腾空飞脚 Téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + (原地) 腾空摆莲180度 (yuán dì) téngkōng bǎi lián 180 dù (Jumping Lotus Kick 180°)	726C+734D
			杨式、陈式、吴式倒卷肱 yáng shì, chén shì, wú shì dào juǎn gōng (Retreat with arms curling)+(within one step)腾空飞脚téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick)	120A,121A,122A+726C
			陈式退步压肘 chén shì tuìbù yā zhǒu (Step back and press elbows)+ (within 1 step) 腾空飞脚 téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick)	231+726C
			陈式斩手-翻花舞袖 chén shì zhǎn shǒu-fān huā wǔ xiù (Chop -> turn over and wave sleeves)+ (within 1 step) 腾空飞脚 téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick)	241+726C
	B	0.10	腾空飞脚 téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick + (on the spot) 腾空摆莲360度 téngkōng bǎi lián 360 dù (Jumping Lotus Kick 360°)	726C+734E
			杨式、吴式搂膝拗步 yáng shì, wú shì lǒu xī ǎo bù (brush knee and step forward)+ (within 1 step) 腾空正踢腿téngkōng zhèng tī tuǐ (Jumping Front Straight Kick)	110A、112A+726D
			杨式、吴式下势 yáng shì, wú shì xià shì + (within 1 step) 腾空正踢腿 téngkōng zhèng tī tuǐ (Jumping Front Straight Kick)	170A、172A+726D
	C	0.15	腾空飞脚 téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + (on the spot) 腾空摆莲450度 téngkōng bǎi lián 450 dù (Jumping Lotus Kick 450°)	726C+734F
	D	0.20	腾空飞脚 téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + (on the spot) 腾空摆莲540度 téngkōng bǎi lián 540 dù (Jumping Lotus Kick 540°)	726C+734G

Dynamic- static connection	A	0.05	蹬脚 dēng jiǎo (Heel kick), 分脚 fēn jiǎo (Parting Kick), 摆莲 bǎi lián (Lotus Kick) + 腾空独立转体180度 tí xī dúlì zhuǎn tǐ 180 dù (Twist with Single Knee Raised 180°)	611B、613B、614+3	
	B	0.10	腾空飞脚 téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + 单脚落 dān jiǎo luò (Single-Foot Landing)	726C+2	
			腾空摆莲180度 téngkōng bǎi lián 180 dù (Jumping Lotus Kick 180°) + 跌叉 diē chā (Hurdler-Split Position Landing)	734D+1	
	C	0.15	旋风脚180度 xuànfēng jiǎo 180 dù (Tornado Kick 180°) + 单脚落 dān jiǎo luò (Single-Foot Landing)	735D+2	
			腾空摆莲180度 téngkōng bǎi lián 180 dù (Jumping Lotus Kick 180°) + 单脚落 dān jiǎo luò (Single-Foot Landing)	734D+2	
			腾空正踢腿 Téngkōng zhèng tī tuǐ (Jumping Front Straight Kick) (within 1 st) + 单脚落 dān jiǎo luò (Single-Foot Landing)	726D+2	
			腾空摆莲360度 téngkōng bǎi lián 360 dù (Jumping Lotus Kick 180°) + 跌叉 diē chā (Hurdler-Split Position Landing)	734E+1	
	D	0.20	旋风脚360度 Xuànfēng jiǎo 360 dù (Tornado Kick 360°)+ 提膝独立 tí xī dúlì (Single-Knee Raised Landing)	735E+3	
			腾空摆莲360度 Téngkōng bǎi lián 360 dù (Jumping Lotus Kick 360°)+ 提膝独立 tí xī dúlì (Single-Knee Raised Landing)	734E+3	
			腾空摆莲450度 téngkōng bǎi lián 450 dù (Jumping Lotus Kick 450°) + 跌叉 diē chā (Hurdler-Split Position Landing)	734F+1	
	E	0.25	旋风脚450度 Xuànfēng jiǎo 450 dù (Tornado Kick 450°)+ 提膝独立 tí xī dúlì (Single-Knee Raised Landing)	735F+3	
			腾空摆莲450度 Téngkōng bǎi lián 450 dù (Jumping Lotus Kick 450°)+ 提膝独立 tí xī dúlì (Single-Knee Raised Landing)	734F+3	
			腾空摆莲540度 téngkōng bǎi lián 540 dù (Jumping Lotus Kick 180° + 跌叉 diē chā (Hurdler-Split Position Landing)	734G+1	
	F	0.30	旋风脚540度 Xuànfēng jiǎo 540 dù (Tornado Kick 540°)+ 提膝独立 tí xī dúlì (Single-Knee Raised Landing)	735G+3	
			腾空摆莲540度 Téngkōng bǎi lián 540 dù (Jumping Lotus Kick 450°)+ 提膝独立 tí xī dúlì (Single-Knee Raised Landing)	734G+3	
	Static+ dynamic- static connection	B	0.10	前举腿低势平衡 Qián jǔ tuǐ dī shì pínghéng (Low Balance with Leg Stretched Forward) 抡劈剑(Lūn pī jiàn)+ 蹬脚 dēng jiǎo (Heel Kick), 分脚 fēn jiǎo (Parting Kick) 架剑(Jià jiàn)	500B+611B、613B
		C	0.20	后插腿低势平衡 Hòu chā tuǐ dī shì pínghéng (Low Balance with Leg Crossed Behind)+ 蹬脚 dēng jiǎo (Heel Kick), 分脚 fēn jiǎo (Parting Kick)	502C+611B、613B

Tabela 07 – Dificuldades e Conexões em Opcionais de Taijijian

类别	等级	分值	动作	编码		
Lèibié	děngjí	fēnzhí	dòngzuò	biānmǎ		
Cat.	Grade	value	Technique	code		
Dynamic- dynamic connection	A	0.05	腾空飞脚 Téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + (on the spot) 腾空摆莲180度 téngkōng bǎi lián 180 dù (Jumping Lotus Kick 180°)	726C+734D		

cont... Dynamic- Dynamic connection	A	0.05	杨式、陈式青龙出水 Yáng shì, chén shì qīnglóng chūshuǐ (Green dragon comes out of the water)+(within one step) 腾空飞脚 téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick)	300A, 301A+726C			
			陈式翻花舞袖 chén shì fān huā wǔ xiù (Turn over and wave sleeves)+ (1 bù nài) (within 1 step) 腾空飞脚 téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick)	381A+726C			
	B	0.10	腾空飞脚 téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick +(on the spot) 腾空摆莲360度 téngkōng bǎi lián 360 dù (Jumping Lotus Kick 360°)	726C+734E			
			杨式、陈式青龙出水 yáng shì, chén shì qīnglóng chūshuǐ (Green dragon comes out of the water)+ (within 1 step) 腾空正踢腿 téngkōng zhèng tī tuǐ (Jumping Front Straight Kick)	300A、301A+726D			
			陈式翻花舞 chén shì fān huā wǔ xiù + (low posture) +(within 1 step) 腾空正踢腿 téngkōng zhèng tī tuǐ Tuǐ (Jumping Front Straight Kick)	381A+726D			
	C	0.15	腾空飞脚 téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + (on the spot) 腾空摆莲450度 téngkōng bǎi lián 450 dù (Jumping Lotus Kick 450°)	726C+734F			
	D	0.20	腾空飞脚 téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + (on the spot) 腾空摆莲540度 téngkōng bǎi lián 450 dù (Jumping Lotus Kick 540°)	726C+734G			
	Dynamic- static connection	A	0.05	蹬脚 dēng jiǎo (Heel cick), 分脚 fēn jiǎo (Parting Kick), 摆莲 bǎi lián (Lotus Kick) + 提膝单脚起 tí xī dúlì zhuǎn tǐ 180 dù (Twist with Single Knee Raised 180°)	611B 、 613B 、 460+3		
		B	0.10	腾空飞脚 téngkōng fēi jiǎo (Jumping Front Slap Kick)+ 单脚落 dān jiǎo luò (Single-Foot Landing)	726C+2		
				腾空摆莲180度 téngkōng bǎi lián 180 dù (Jumping Lotus Kick 180°)+跌叉 diē chā (Hurdler-Split Position Landing)	734D+1		
C		0.15	旋风脚180度 xuànfēng jiǎo 180 dù (Tornado Kick 180°)+ 单脚落 dān jiǎo luò (Single-Foot Landing)	735D+2			
			腾空摆莲180度 téngkōng bǎi lián 180 dù (Jumping Lotus Kick 180°)+单脚落 dān jiǎo luò (Single-Foot Landing)	734D+2			
			腾空正踢腿 Téngkōng zhèng tī tuǐ (Jumping Front Straight Kick) (within 1 st) + 单脚落 dān jiǎo luò (Single-Foot Landing)	726D+2			
			腾空摆莲360度 téngkōng bǎi lián 360 dù (Jumping Lotus Kick 180°)+跌叉 diē chā (Hurdler-Split Position Landing)	734E+1			
D		0.20	旋风脚360度 Xuànfēng jiǎo 360 dù (Tornado Kick 360°)+ 提膝独立 tí xī dúlì (Single-Knee Raised Landing)	735E+3			
			腾空摆莲360度 téngkōng bǎi lián 360 dù (Jumping Lotus Kick 360°)+ 提膝独立 tí xī dúlì (Single-Knee Raised Landing)	734E+3			
			腾空摆莲360度 téngkōng bǎi lián 450 dù	734F+1			

			(Jumping Lotus Kick 180°) + 跌叉 diē chā (Hurdler-Split Position Landing)			
	E	0.25	旋风脚 450 度 Xuànfēng jiǎo 450 dù (Tornado Kick 450°)+ 提膝独立 tí xī dúlì (Single-Knee Raised Landing)	735F+3		
			Téngkōng bǎi lián 450 dù (Jumping Lotus Kick 450°)+ 提膝独立 tí xī dúlì (Single-Knee Raised Landing)	734F+3		
			téngkōng bǎi lián 540 dù (Jumping Lotus Kick 180°) + diē chā (Hurdler-Split Position Landing)	734G+1		
	F	0.30	旋风脚 540 度 Xuànfēng jiǎo 540 dù (Tornado Kick 540°)+ 提膝独立 tí xī dúlì (Single-Knee Raised Landing)	735G+3		
			Téngkōng bǎi lián 540 dù (Jumping Lotus Kick 450°)+ 提膝独立 tí xī dúlì (Single-Knee Raised Landing)	734G+3		
Static+ dynamic- static connection	B	0.10	前举腿低势平衡 Qián jǔ tuǐ dī shì pínghéng (Low Balance with Leg Stretched Forward)+ 蹬脚 dēng jiǎo (Heel Kick), 分脚 fēn jiǎo (Parting Kick)	500B+611B、613B		
	C	0.20	Hòu chā tuǐ dī shì pínghéng (Low Balance with Leg Crossed Behind)+ 蹬脚 dēng jiǎo (Heel Kick), 分脚 fēn jiǎo (Parting Kick)	502C+611B、613B		

Tabela 08 - Técnicas de Dificuldades Comparativa 2005-2014
(Técnicas de Dificuldades de IWUF-2005/IWUF-2014.)

Determinação de Graus de Dificuldades dos Movimentos e seus Valores em Taijiquan e Taijijian Opcionais e 3o. Conjunto para IWUF-2005 e IWUF-2014

Movimentos de Dificuldade IWUF 2005-Wushu					Movimentos de Dificuldade IWUF-2014-Taijiquan			
Tipo	Grau	Valor	Rotinas	Cod.	Grau	Valor	Nome	Código
Equilíbrios	A	0,2	前举腿低势平衡 Qián jǔ tuǐ dī shì pínghéng Equilíbrio baixo com a perna estendida para frente	143A	B	0,25	QJTDPH	500B
			低势前蹬踩脚 Dī shì qián dēng cǎi jiǎo Passo baixo com o chute frontal	142A			DSQDCJ	--
			侧踹平衡 Cè chuài pínghéng Equilíbrio com chute lateral, de sola	132A			CCPH	--
	B	0,3	后插腿低势平衡 Hòu chā tuǐ dī shì pínghéng Equilíbrio baixo com perna inserida atrás da perna de suporte	143B	C	0,30	HCTDSPH	501C
C	0,4	侧朝天蹬直立 Cè cháotiān dēng zhílì Levantar a perna lateralmente com o calcanhar para cima	113C			CCDZL	--	
Técnicas de Perna	A	0,2	分脚 Chute de separar	212A	B	0,25	FJ	612B
			蹬脚 Chute de calcanhar		B	0,25	DJ	613B

Saltos	A	0,2	腾空飞脚 Téngkōng fēi jiǎo Chute no salto frontal	312A			TKFJ	--
	B	0,3	腾空正踢腿 Téngkōng zhèng tī tuǐ Chute frontal na testa	312B			TKZTT	--
			腾空飞脚向内转体 180 度 Téngkōng fēi jiǎo xiàng nèi zhuǎn tǐ 180 dù Chute no salto com meio giro para dentro (180°)	322B			TKFJXNZT	--
			旋风脚 360 度 Xuànfēng jiǎo 360 dù Chute no salto para dentro de 360°	323B	E	0,40	XFJ 360	735E
			腾空摆莲 360 度 Téngkōng bǎi lián 360 dù Chute no salto para fora de 360°	324B	E	0,40	TKBL360	734E
	C	0,4	旋风脚 540 度 Xuànfēng jiǎo 540 dù Chute de salto para dentro de 540°	323C	F	0,45	XFJ 450	735F
			G		0,50	XFJ 540	735G	
			腾空摆莲 540 度 Téngkōng bǎi lián 540 dù Chute de salto para fora de 540°	324C	F	0,45	TKBL 450	734F
			G		0,50	TKBL 540	734G	
	Técnicas Obrigatórias			揽雀尾 Lanquewei		A	0,20	Lanquewei
			野马分鬃 Yemafengzong		A	0,20	Yemafengzong	YMFZ
			搂膝拗步 Lou xi ao bu		A	0,20	Lou xi ao bu	LXAB
			云手 Yun shou		A	0,20	Yun shou	YS
			左右穿梭 Zuo you chuan suo		A	0,20	Zuo you chuan suo	ZYCS
			掩手肱捶 Yan Shou Gong Chui		A	0,20	Yan Shou Gong Chui	YSGC
			倒卷肱 Dao Juan Hong		A	0,20	Dao Juan Hong	DJH
			搬拦捶 Ban, Lan, Chui		A	0,20	Ban, Lan, Chui	BLC
			刺剑 <i>Cijian</i>		A	0,20	<i>Cijian</i>	<i>CJ</i>
			挂剑 <i>Guajian</i>		A	0,20	<i>Guajian</i>	<i>GJ</i>
			撩剑 <i>Liaojian</i>		A	0,20	<i>Liaojian</i>	<i>LJ</i>
			点剑 <i>Dianjian</i>		A	0,20	<i>Dianjian</i>	<i>DJ</i>
			劈剑 <i>Pijian</i>		A	0,20	<i>Pijian</i>	<i>PJ</i>
			截剑 <i>Jiejian</i>		A	0,20	<i>Jiejian</i>	<i>JieJ</i>
			抹剑 <i>Mojian</i>		A	0,20	<i>Mojian</i>	<i>MJ</i>
			绞剑 <i>Jiaojian</i>		A	0,20	<i>Jiaojian</i>	<i>JiaoJ</i>
			弓步 Gongbu (Qualquer rotina com gongbu)		A	0,20	Gongbu	GB

		仆步 Pubu (qualquer rotina com pubu)		A	0,20	Pubu	PB
		虚步 Xubu (qualquer rotina com xubu)		A	0,20	Xubu	XB

Notas: 1. Apenas um passo é permitido para fazer o pulo. A perna do chute deve ser daquela de decolagem em 312B. A aterrissagem deve ser seguida de levantamento do joelho em 322B, 323B e 323C, e o quedilong com a perna esquerda para frente em 324B e 324C.

2. Em conexões, deve-se aterrissar no mesmo pé usado para chute e batida. Pode-se escolher apenas o quedilong ou Galo dourado.

Tabela- 09 - Técnicas de Conexões Comparativa 2005-2014

TABELA COMPARATIVA DE TÉCNICAS DE CONEXÕES DE DIFICULDADES DE IWUF-2005 COM AS DE IWUF-2014. CÓDIGOS E VALORES.

IWUF-2005					IWUF-2014		
Tipo de Conexão	Grau	Val.	Rotinas	Código	Valores	Nomes	Código
Entre dois Nandus	A	0,1	腾空飞脚+ 腾空摆莲 360度 Tengkong Feijiao + Tengkong Bailian 360°	312A+324B(A)	0,10	TKFJ +TKBL(360)	726C+734E
Entre Dinâmico e Estático	A	0,1	旋风脚 360度+ 起跳脚落地 Xuanfengjiao 360° e+aterrissagem no pé de decolagem.	323B + <u>9A</u>	0,10	XFJ+LD	735E+2 (Não existe)
			腾空摆莲 360度+ 起跳脚落地 Tengkong Bailian 360° + aterrissagem no pé de decolagem.	324B + <u>9A</u>	0,10	TKBL+LD	734E+2 (Não existe)
			腾空飞脚+ 起跳脚落地 Tengkong Feijiao +aterrissagem no pé de decolagem.	312A + <u>9A</u>	0,10	TKFJ+LD	726C+2
Entre Estático e Estático	A	0,1	低势前蹬踩脚+ 转体 180度成提膝独立 Passo baixo no chute frontal (Dishi Qiangdeng Caijiao)+giro de 180° +Galo dourado.	142A + 3A	0,10		(Não existe)
	A	0,1	前举腿低势平衡+ 转体 180度成提膝独立 Equilíbrio baixo com a perna estendida para frente (Qianjutui Dishi Pingheng) +giro de 180° + galo dourado.	143A + 3A	0,10	QJTDSPH +TXDL	500B+3 (Não existe)
Entre dois Nandus	B	0,15	腾空飞脚+ 腾空摆莲 540度(无步) Tengkong Feijiao + Tengkong Bailian 540°	312A+324C(B)	0,20	TKFJ +TKBL(540)	726C+734G
Entre Dinâmica E Estática			腾空正踢腿+ 起跳脚落地 Tengkong Zhengtitui + Aterrissagem em no pé de decolagem	312B + <u>9B</u>	0,10	TKZTJ+LD	726D+2 (Não existe)

			腾空飞脚向内转体 180 度+ 提膝独立 Xuanfengjiao (180°)+Galo dourado	322B + 3B								(Não existe)
			腾空飞脚+ 提膝独立 Tengkong Feijiao +Galo dourado	312A + 3B	0,10	TKFJ+TXDL	726C+3 (Não existe)					
			腾空摆莲 360 度+ 雀地龙 Tengkong Bailian + Quedilong.	324B + 5B	0,10	TKBL+HSPL	734E+1					
Entre Dois Estáticos			后插腿低势平衡+ 摆莲脚 转体 180 度成提膝独立 (Houchatui Dishu Pingheng)+Chute Lotus 180° + Galo dourado	143B +324A+ 3B	0,10	HOUCHATUI +TXDL	501C+3 (Não existe)					
Entre Dinâmica E Estática	C	0,20	腾空摆莲 540 度+ 雀地龙 Tengkong Bailian + Quedilong	324C + 5C	0,10	TKBL(180) +HSPL	734D+1 (Não existe)					
			旋风脚 360 度+ 成提膝独 立 Xuanfengjiao + Galo dourado	323B + 3C	0,20	XFJ(360) +TXDL	735E+3					
			旋风脚 360 度+ 提膝独立 Tengkong Bailian + Galo Dourado	324B + 3C	0,20	TKBL(360) +TXDL	734E+3					
Between dynamic and static	D	0,25	旋风脚 540 度+ 提膝独立 Xuanfengjiao + Galo dourado	323C + 3D	0,30	XFJ(540) +TXDL	735G+3					
			腾空摆莲 540 度+ 提膝独 立 Tengkong Bailian + Galo dourado	324C + 3D	0,30	TKBL(540) +TXDL	734G+3					

Tabela – 10 - Ficha Preenchida de Técnicas de Dificuldades

Código e Nome do taolu: Cod.59 Yang Standard Taijijian (Observação: como este é pré-estabelecido não haveria a necessidade de apresentar.)														
Inscrição de Técnicas de Dificuldades														
1º Segmento	Técnicas	0413	0412	0313A	0316B	0306A	0401	0301A	0303A	0406	0407	0310A	0312A	
	Valores			0,20	0,25	0,20		0,20	0,20			0,20	0,20	
2º Segmento	Técnicas	0404	0302A	0318A	0319A	0314A	0309A	0315A	0311A	0304A	0411	0305A		
	Valores		0,20	0,20	0,20	0,20	0,20	0,20	0,20	0,20		0,20		
3º Segmento	Técnicas	0408	0410	0409	0404	0308A								
	Valores					0,20								
4º Segmento	Técnicas	0307A	0405	0317A	0320A	0424								
	Valores	0,20		0,20	0,20									
Total de Valores		4,05		Descontos						Valor Final				
Assinatura do Técnico:					Tel:			Email:						

Tabela 11- Critério de Dedução de Erros de Execução – Grupo E

Especificações de Técnicas - Erros e códigos de Dedução

Categoria	Técnicas	Especificações de Erros das Técnicas	Valor	Cod.
Apoio	跌叉 Diē chā (salto de barreira)	Ponta do pé da frente é vira e toca o tapete; Ângulo entre as coxas é de 45 graus ou menos.	0,10	01
	提膝独立 Tí xī dúlì (Levantar o Joelho)	Joelho elevado abaixo da altura da cintura. Tradicional: coxa abaixo da horizontal		03
Técnica de Mãos / Técnica de Espada	拳型 (Quán) (Forma de punho)	Dedos não alinhados.		10
	掌型 (Zhǎng) (Forma de Palma)	Separação óbvia entre os dedos ou os dedos claramente dobrados; Centro de palma pressionada para frente. Dedos muito tensionados ou sem tônus; palma na horizontal ou estendida em ângulo menor que 45° quando empurra; palma muito côncava com os dedos excessivamente curvos. Dedos unidos.		11 111
	弓步 Gōng bù (Postura de Arqueiro)	Joelho da perna dianteira está à frente dos dedos dos pés; Membro inferior de trás obviamente dobrado ou o calcanhar fora do chão. Tradicional: Coxa da frente fora do ângulo formado entre a linha horizontal e 45°.		12
				121
	马步, 偏马步 Mǎ bù, (Postura de Cavalo), Piān mǎ bù (Postura de Cavalo Deslocado)	Distancia entre os pés demasiadamente grande (>3,5). Tronco flexionado para frente além de 45°, calcanhar levantado, pontas dos pés excessivamente abertos, maior que 45°. Tradicional: Coxas fora do ângulo formado entre a linha horizontal e 45°.		13
				131
	仆步 Pū bù (Postura Agachada)	Membro inferior estendido dobrado; Sola do pé do membro inferior estendido não totalmente em contato com o chão e não virado para o interior; ângulo maior do que 100° Calcanhar da perna de apoio fora do chão. Tradicional: Coxa não abaixo do joelho.		14
				141
	虚步 Xū bù (Postura Vazia)	Coxa e pé do membro inferior de apoio desalinhados. Calcanhar do membro inferior da frente, no chão. Tradicional: Coxas fora do ângulo formado entre a linha horizontal e 30°		15
				151
歇步 Xiē bù (Postura de Agachamento)	Cruzamento incompleto dos membros inferiores: joelho não toca a perna (coxa da perna de apoio >45° da horizontal).		152	
身型 Shēn xíng (Postura do corpo)	Nádegas viradas para fora (lateral), costas muito encurvadas, quadril saliente. Cabeça inclinada para frente ou para trás; pescoço muito tensionado; tronco inclinado;		16	
			161	

	peito estufado. Tronco desequilibrado	
手法 Shǒufǎ (Regra de Mão)	Membro superior esticado, ombro levantado, cotovelo elevado. Gou (gancho): pontas dos dedos não se tocam.	17 171
上步 Shàng bù (Passo para Frente)	Joelho e dedos do pé do membro inferior de apoio desalinhados. Arrastar o pé no chão quando o centro de gravidade é transferido ou a ponta do pé que avança arrasta o chão. Nota: no Estilo Chen pode arrastar a lateral interna da sola do pé. Oscilar o centro de gravidade. Nota: Permitir a oscilação provocada pelo relaxamento.	18 181
发劲 Fā jìn (explosão)	Falta de precisão e movimentação interna na aplicação da força. Rigidez ao absorver e liberar a força.	191
棚 Pēng (Aparar)	Membro superior elevado acima da linha do ombro. Membro superior muito flexionado (<90°) e/ou estendido (>150°).	211
履 Lǚ (Alisar)	Membros superiores puxam muito estendidos ou fechados, pressionando as axilas.	221
挤 Jǐ (Pressionar)	Membros superiores não arredondados expandindo-se excessivamente para frente, ou mais altos do que a altura da boca. Ombros e/ou cotovelos muito tensionados para cima.	231
按 Àn (Empurrar)	Empurra com a palma das mãos de baixo para cima. Palma das mãos se fecham de fora para dentro. Membros superiores muito estendidos. Cotovelo tensionado para cima.	241
云手 Yún shǒu (mão de nuvens)	Rotação muito pequena do tronco. Membro superior muito flexionado. Mãos elevadas acima da altura da sobancelha. Os braços não começam com o movimento de peng.	251
捌 Liè (Rachar, separar)	Não está fazendo o movimento de rachar ou separar	261
採 Cǎi (Colher, puxar para baixo)	Não está colhendo ou puxando para baixo	271
肘 Zhǒu (golpe de cotovelo)	Não é cotovelada	281
靠 Kào (golpe de ombro)	Não é golpe de ombro	291
握剑 Wò jiàn (Modo de segurar a espada)	O dedo indicador segura a guarda da espada.	30
剑指 Jiàn zhǐ (Dedo de Espada)	Dedo indicador e dedo médio não mantidos em linha reta e unidos; O polegar não pressiona o dedo anelar.	31
刺剑、抡劈剑、扫剑、点剑- Cì jiàn, lūn pī jiàn, sǎo jiàn, diǎn jiàn, (Técnica de Estocar, Cortar em Giro, Varrer (Roçar), Apontar a Espada)	Não segura a espada usando o modo concha. Não fez o movimento indicado	32 321
拦剑、架剑、托剑、推剑、劈剑、 - Lán jiàn, jià jiàn, tuō jiàn, tuī jiàn, pī jiàn (Técnica de Bloquear, Levantar a Espada,	Não segura a espada usando o modo cheio.	33

	Suspender a Espada, Empurrar a espada, Cortar)	Pi jian - Ao completar o movimento, braço e espada não estão alinhados, não fez o movimento indicado	331
	挂剑、云剑、穿剑、剪腕花 Guà jiàn, yún jiàn, chuān jiàn, jiǎn wǎn huā (Técnica de pendurar a espada, espada de nuvens, estocar, tesourar com punho)	Não segura a espada usando o modo pinça.	34
	撩剑 Liāo jiàn (Liao Jian)	Liao jian - Punho reto, não acompanha o movimento. Não vez o movimento indicado. Gua jian - Espada distante do corpo.	341
	交剑 jiāo jiàn (Técnica de Enrolar com a espada)	Ponta da espada não faz um movimento circular, ou desenha um círculo muito grande ou muito pequeno.	351
	抹 Mǒ jian (Técnica de Alisar, limpar)	Não está de acordo com o movimento especificado	361
Balanços	前举腿低势平衡 Qián jǔ tuǐ dī shì pínghéng (Balanço baixo com a perna esticada para frente)	Membro inferior estendido abaixo do nível horizontal.	50
	后插腿低势平衡 Hòuhātuǐ dī shì pínghéng (Balanço baixo com a perna enrolada por trás)	Pé de perna inserida toca o chão.	51
Técnicas de Membros Superiores	蹬脚, 分脚 Dēng jiǎo, fēn jiǎo (Chute de calcanhar, Chute de ponta do pé) (tem algo sobre manter o chute imóvel por 2 seg, para validar o chute??)	Membro inferior de apoio flexionado; Membro inferior elevado flexionado.	60
	摆莲, 拍脚 Bǎi lián, pāi jiǎo (Chute Lotus, Chute com Batida de Mão)	Membro inferior que chuta não atinge a linha horizontal.	601
		Membro inferior que chuta flexionado; Sem tapa; A ponta do pé de chute elevado abaixo do nível do ombro. Sem tapa. Varredura do bailian pequena, inferior a 90º .	61
			611
Técnicas de Salto	腾空飞脚、旋风脚、腾空摆莲 téngkōng fēi jiǎo, xuànfēng jiǎo, téngkōng bǎi lián (Chute de Batida no Pulo, Chute Furacão no Pulo, Chute Lotus no Pulo)	Sem tapa; A ponta do pé de chute não atinge a altura do ombro.	70
	腾空正踢腿 téngkōng zhèng tī tuǐ (Chute Frontal na Testa no Pulo)	Membro inferior de impulsão flexionado.	71
Rotinas de Grupo	队形 duì xíng (Desalinhamento da formação do Grupo)	Alinhamento em desacordo com as formas de círculo, triângulo ou quadrado.	93
	动作 Dòngzuò (Técnicas)	Não sincronizadas.	94

Tabela 12 – Dedução de Outros Erros – Grupo E

360°

Tipo	Descrição do Erro	Valor	Código
Desequilíbrio	Oscilação menor - deslocamento < que 45°.	0,10	80
	Oscilação maior – deslocamento > 45°.	0,20	81
	Deslocamento; movimentação.	0,10	82
	Saltito; Apoio adicional.	0,20	83
	Queda.	0,30	84
Armas	Equipamento toca o chão ou o corpo.	0,10	85
	Equipamento cai da mão.	0,20	86
Outros	Técnica de balanço mantida imóvel por menos de 2 segundos.	0,10	87
	Qualquer parte do corpo toca o chão fora do limite do carpete.	0,10	88
	Esquecimento,	0,10	89

Tabela 13 –Avaliação de Performance Geral – Máximo 3 – Grupo P

Diretiva para a avaliação da Performance Geral, Pontuação dos valores de nível e Classe, assim como critérios de extensão dos valores de cada classe.

Nível	Classe	Valores	Critério de Avaliação
Superior	①	3,00-2,91	Postura correta e técnica de execução precisa; um método claramente apresentado; bem coordenado com força e potência aplicada suave e corretamente; um ritmo distinto, coreografia racional e layout de rotina, bem como a harmonia com o acompanhamento musical. "Superior".
	②	2,90-2,71	
	③	2,70-2,51	
Médio	④	2,50-2,31	Postura e execução da técnica relativamente correta, método exibido relativamente claro; Força e potência aplicadas coordenada, harmoniosa e corretamente; ritmo relativamente distinto e coreografia e estrutura relativamente racional. "Média".
	⑤	2,30-2,11	
	⑥	2,10-1,90	
Inferior	⑦	1,90-1,61	Postura incorreta e execução de técnica imprecisa; um método não muito claro, que não é coordenado e nem suave, faltando a força e potência aplicadas corretamente; ritmo indistinto, coreografia irracional e layout de rotina, bem como falta de harmonia com o acompanhamento musical. "Inferior".
	⑧	1,60-1,31	
	⑨	1,30-1,01	

Tabela 14--Avaliação de Performance Geral – Máximo 10 – Grupo P

Diretiva para a avaliação da Performance Geral para Taolu de Outros Estilos Internos e de Deficientes Físicos.

Nível	Classe	Valores	Critério de Avaliação
Superior	①	10,00-9,61	Postura correta e técnica de execução precisa; um método claramente apresentado; bem coordenado com força e potência aplicada suave e corretamente; um ritmo distinto, coreografia racional e layout de rotina, bem como a harmonia em nível "Superior".
	②	9,60-9,01	
	③	9,00-8,41	
Médio	④	8,40-7,61	Postura e execução da técnica relativamente correta, método exibido relativamente claro; Força e potência aplicadas coordenada, harmoniosa e corretamente; ritmo relativamente distinto e coreografia e estrutura relativamente racional. "Média".
	⑤	7,60-6,81	
	⑥	6,70-6,01	
Inferior	⑦	6,00-5,01	Postura incorreta e execução de técnica imprecisa; um método não muito claro, que não é coordenado e nem suave, faltando a força e potência aplicadas corretamente; ritmo indistinto, coreografia irracional e layout de rotina. "Inferior".
	⑧	5,00-4,01	
	⑨	4,00-3,01	

Tabela 15 - Deduções de Chefe de Mesa de Arbitragem

Penalidades	Dedução
(a) Se necessário ao atleta o reinício do taolu, permitido somente uma vez. Obs. Não haverá desconto quando perturbações externas causarem a interrupção, impossibilitando a continuação da performance.	1,00
(b) O atleta não cumprir o artigo 13 deste Regulamento (apresentação, respeito e cortesia)	1,00
(c) O atleta apresentar o taolu sem conteúdo marcial ou apresentar o taolu de conteúdo marcial visivelmente classificado como externo.	1,00
(d) O atleta se apresentar com uniforme irregular e/ou cabelos compridos soltos.	0,50
(e) O uniforme do atleta se abrir ou rasgar.	0,30
(f) Nas competições de modalidade interno absoluto opcional e 3º conjunto , se a apresentação ultrapassar o tempo máximo ou não atingir o mínimo, a cada 5 segundos .	0,10
(g) Nas demais modalidades, se a apresentação ultrapassar o tempo máximo ou não atingir, a cada 10 segundos .	0,10
(h) Havendo falta de número de atletas na apresentação de taolu de Grupo, deduz-se 0,20 por cada atleta que	0,20

Tabela 16 – Critério para Dedução de Erros de Dificuldades – Grupo D

Critérios de Não-Conformidade de Execução da Técnica do Grau de Dificuldade

Tipo	Técnicas	Não-Conformidade com Requisitos	Valor
Técnicas de Mãos/ Técnica de Espada	弓步 Gōng bù (Postura de Arqueiro), 马步 Mǎ bù (Postura de Cavaleiro), 偏马步 Piān mǎ bù (Postura de Cavaleiro Deslocado)	O ângulo entre a coxa e panturrilha da perna flexionada é maior do que 115°. O ângulo entre o eixo vertical e o eixo da coxa maior que 115°	0,10
	扑步 Pū bù (Postura Agachada)	Membro inferior agachado não totalmente flexionado.	
	虚步 Xū bù (Postura Vazia), 上步 Shàng bù (Passo para Frente)	O ângulo entre o eixo vertical e o eixo da coxa maior que 135°.	
	前举腿低势平衡 (抡劈剑) Qián jǔ tuǐ dī shì píng héng (Lūn pī jiàn) (Balanço baixo com a perna estendida para frente)/ (Espada lun pi) .	Membro inferior não totalmente flexionado.	
Técnicas de Balanço	后插腿低势平衡 (削剑) Hòu chā tuǐ dī shì píng héng (Xuē jiàn) (Balanço baixo com a perna inserida por trás)(Espada de descascar)	A coxa da perna de apoio está mais alto do que o nível horizontal.	0,15
	蹬脚 Dēng jiǎo (Chute de calcanhar); 分脚 Fēn jiǎo (Chute de ponta)	Calcanhar do membro superior elevado abaixo do nível do ombro.	0,10
Técnica de Pernas	摆莲 Bǎi lián (Chute Lotus), 拍脚 Pāi jiǎo (Chute com batida)	Pé que chuta abaixo do nível do ombro.	
Técnicas de Saltos	腾空飞脚 Téngkōng fēi jiǎo (Batida na frente com salto)	Mais de um passo para saltar; O pé que bate abaixo do nível da cintura.	0,15
	腾空正踢腿 Téngkōng zhèng tī tuǐ (- frontal com batida na testa)	Mais de um passo para saltar ;Os dedos do pé que chuta não fez contato com a testa .	
	旋风脚180度 Xuànfēng jiǎo 180 dù (Salto de furacão de 180°); 腾空摆莲180度 Téngkōng bǎi lián 180 dù (Salto de Lotus com 180°)	A partida do salto não está em conformidade com os requisitos; O pé que bate abaixo do nível da cintura; Grau de rotação insuficiente.	0,20
	旋风脚360度 Xuànfēng jiǎo 360 dù (Salto de furacão de 360°); 腾空摆莲360度 Téngkōng bǎi lián 360 dù (Salto de Lotus com 360°)		
	旋风脚450度 Xuànfēng jiǎo 450 dù (Salto de furacão de 450°); 腾空摆莲450度 Téngkōng bǎi lián 450 dù (Salto de Lotus com 450°)		
	旋风脚540度 Xuànfēng jiǎo 540 dù (Salto de furacão de 540°); 腾空摆莲540度 Téngkōng bǎi lián 540 dù (Salto de Lotus com 540°)		
	旋风脚540度 Xuànfēng jiǎo 540 dù (Salto de furacão de 540°); 腾空摆莲540度 Téngkōng bǎi lián 540 dù (Salto de Lotus com 540°)		

Tabela 17- Critério para deduções de Erros de Conexões – Grupo D

Tipo	Técnicas	Não Conformidade com os Requisitos	Valor de Desconto
Conexão Dinâmica + Dinâmica	腾空飞脚 Téngkōng fēi jiǎo (Batida do pé no salto +(yuán dì) (no ponto) 腾空摆莲180 度 Téngkōng bǎi lián 180 dù (Chute Lotus de 180°)	O pé move antes de decolagem; Graus de dificuldade não confirmados.	0.05
	腾空飞脚 Téngkōng fēi jiǎo (batida do pé no salto +(yuán dì) (no ponto) 腾空摆莲360 度 Téngkōng bǎi lián 360 dù (Chute Lotus de 360°)		0.10
	腾空飞脚 Téngkōng fēi jiǎo (batida do pé no salto +(yuán dì) (no ponto) 腾空摆莲450 度 Téngkōng bǎi lián 450 dù (Chute Lotus de 450°)		0.15
	腾空飞脚 Téngkōng fēi jiǎo (batida do pé no salto +(yuán dì) (no ponto) 腾空摆莲540 度 Téngkōng bǎi lián 540 dù (Chute Lotus de 540°)		0.20
Conexão Estática + Dinâmica	腾空飞脚 Téngkōng fēi jiǎo + (Batida do pé na frente no salto) + 单脚落 Dān jiǎo luò (aterrisagem em um pé)	Não aterrisou no pé que bateu ou o pé que chutou; O pé de aterrisagem deslisa; o pé da perna levantada (não aquele que aterrisou) toca o chão; Graus de dificuldade não confirmados.	0.10
	腾空摆莲180 度 Téngkōng bǎi lián 180 dù + (Chute lotus de 180°) + 跌叉 Diē chā (Aterrisagem de postura Hurdler - barreira)	Os pés aterrisam alternadamente; as pernas movem/escorregam depois de aterrisagem; uso do suporte adicional ou queda; Grau de dificuldade não confirmada.	0.10
	腾空摆莲360 度 Téngkōng bǎi lián 360 dù + (Chute lotus de 360o.) + 跌叉 Diē chā (Aterrisagem de postura Hurdler - barreira)		0.15
	腾空摆莲450 度 Téngkōng bǎi lián 450 dù + (Chute lotus de 450o.) + 跌叉 Diē chā (Aterrisagem de postura Hurdler - barreira)		0.20
	腾空摆莲540 度 Téngkōng bǎi lián 540 dù + (Chute lotus de 540o.) + 跌叉 Diē chā (Aterrisagem de postura Hurdler - barreira)		0.25
	旋风脚180 度 Xuànfēng jiǎo 180 dù (Chute para dentro de 180o.)/ 腾空摆莲 180 dù (Chute lotus de 180°) + 单脚落 Dān jiǎo luò (Aterrisagem de um pé).		Não aterrisa no pé de batida/chute; o pé de aterrisagem deslisa ou dá pulinhos; o pé da perna levantada (não o de aterrisagem) toca o chão. Graus de dificuldades não confirmados.
	旋风脚360 度 Xuànfēng jiǎo 360 dù (Chute para dentro de 360o.)/Téngkōng bǎi lián 360 dù (Chute lotus de 360°) + 单脚落 Dān jiǎo luò (Aterrisagem de um pé).	0.20	
	旋风脚450 度 Xuànfēng jiǎo 450 dù (Chute para dentro de 360o.)/Téngkōng bǎi lián 450 dù (Chute lotus de 450°) + 单脚落 Dān jiǎo luò (Aterrisagem de um pé).	0.25	
	旋风脚540 度 Xuànfēng jiǎo 540 dù (Chute para dentro de 540°)/Téngkōng bǎi lián 540 dù (Chute lotus de 540°) + 单脚落 Dān jiǎo luò (Aterrisagem de um pé).	0.30	
	Téngkōng zhèng tí tuǐ (1 bù nèi) (Jumping Front	0.15	

	Straight Kick)(within one step) +单脚落 Dān jiǎo luò (Aterrisagem de um pé.)		
Conexão Estática + Estática	前举腿低势平衡 Qián jǔ tuǐ dī shì píng héng (Equilíbrio baixo com a perna estendida para frente) +蹬脚 Dēng jiǎo (Chute de Calcanhar)/ 分脚 Fēn jiǎo (Chute de separação)	Pé deslisa ou dá pulinhos. O tronco superior oscila.	0.10
	蹬脚 Dēng jiǎo (Chute de calcanhar)/ 分脚 Fēn jiǎo (Chute de separação) +后插腿低势平衡 Hòu chā tuǐ dī shì píng héng (Equilíbrio braixo com a perna inserida por trás)		0.15
	前举腿低势平衡 Qián jǔ tuǐ dī shì píng héng (Equilíbrio baixo com a perna estendida para frente)+ 摆莲拍脚 Bǎi lián pāi jiǎo (Chute lotus) Pāi jiǎo +提膝独立转体180度 Tí xī dú lì zhuǎn tǐ 180 dù (Giro no tronco de 180° com o joelho levantado)	O pé deslisa ou dá pulinhos. O corpo oscila; o joelho levantado está abaixo do nível horizontal. O Grau de rotação insuficiente.	0.10
	后插腿低势平衡 Hòu chā tuǐ dī shì píng héng (Equilíbrio baixo com a perna inserida por trás) + 摆莲拍脚 Bǎi lián pāi jiǎo (Chute Lotus) +提膝独立转体180度 Tí xī dú lì zhuǎn tǐ 180 dù (Giro de tronco de 180° com o joelho levantado).		0.15