

REGOLAMENTO DI GARA DI WUSHU TAOLU

ANNO 2024

*traduzione e adattamento del “2024 Wushu Taolu
Competition Rules And Judging Methods” della International
Wushu Federation (IWuF)*

Commissione Ufficiali di Gara di Taolu Ufficiale
della Professional Wushu Kung Fu Association
(PWKA)

traduzione e adattamento a cura del
M° Gabriele Tabili

Le previsioni del presente Regolamento potranno essere modificate e adattate dal Comitato Organizzatore in base al livello della Competizione e ai suoi obiettivi. Ogni variazione dovrà essere preventivamente comunicata all'interno delle Circolari di Gara.

INDICE

Capitolo 1 - Regolamento Generale

- Articolo 1 – Tipologie di competizione
- Articolo 2 – Eventi della competizione
- Articolo 3 – Categorie di età (fa fede l'anno di nascita)
- Articolo 4 – Eliminatorie e Finali
- Articolo 5 – Determinazione dell'ordine di inizio dell'evento
- Articolo 6 – Chiamata
- Articolo 7 – Rinuncia
- Articolo 8 – Galateo della competizione
- Articolo 9 – Cronometraggio
- Articolo 10 – Esposizione dei punteggi
- Articolo 11 – Limiti di tempo delle Routine
- Articolo 12 – Ricorsi
- Articolo 13 – Arbitrato
- Articolo 14 – Classifica della competizione
- Articolo 15 – Abbigliamento da competizione
- Articolo 16 – Armi da competizione
- Articolo 17 – Musica per la competizione
- Articolo 18 – Area di Gara
- Articolo 19 – Sistema di Cronometraggio e Risultato
- Articolo 21 – Controllo antidoping

Capitolo 2 - Metodi e standard di punteggio

- Articolo 23 – Routine Libere, Routine Codificate, Routine Duilian e Routine Jiti
- Articolo 24 – Sistema decimale del punteggio visualizzato
- Articolo 25 – Calcolo dei punteggi reali
- Articolo 26 – Detrazioni del Capo Giudice e assegnazione di punti bonus e ripartenza di Routine
- Articolo 27 – Calcolo del punteggio finale

Capitolo 3 - Contenuti obbligatori per le Routine Libere

- Articolo 28 – Requisiti di contenuto obbligatorio per le Routine Libere
- Articolo 29 – Contenuti obbligatori per le Routine Libere di Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gungshu
- Articolo 30 – Contenuti obbligatori delle Routine Libere di Nanquan, Nandao, Nangun
- Articolo 31 – Contenuti obbligatori delle Routine Libere di Taijiquan facoltativo, Taijijian, Taijishan
- Articolo 32 – Contenuto obbligatorio delle Routine di Duilian
- Articolo 33 – Contenuto obbligatorio delle Routine di Jiti

Capitolo 4 - Tipi e specifiche dell'abbigliamento da competizione

- Articolo 34 – Tipi e specifiche dell'abbigliamento da competizione per Changquan, Daoshu, Jianshu, Qiangshu, Gunshu, Duilian
- Articolo 35 – Tipi e specifiche dell'abbigliamento da competizione per Nanquan, Nandao, Nangun
- Articolo 36 – Tipi e specifiche dell'abbigliamento da competizione per Taijiquan, Taijijian, Taijishan
- Articolo 37 – Abbigliamento per atlete di fede islamica
- Articolo 38 – Altre clausole sull'abbigliamento da competizione

Capitolo 5 – Etichetta e protocollo

Articolo 39 – Il saluto

Articolo 40 – Altri dettagli di etichetta e protocollo

Capitolo 6 - Disposizione del campo di gara e posti a sedere dei Giudici

Articolo 41 – Disposizione del campo di gara

Articolo 42 – Posizione dei Giudici

Capitolo 7 - Giuria d'Appello

Articolo 43 – Composizione della Giuria d'Appello

Articolo 44 – Doveri della Giuria d'Appello

Capitolo 8 - Giudici

Articolo 45 – Composizione dei giudici

Articolo 46 – Doveri dei Giudici

Capitolo 9 - Altro personale della competizione

Articolo 47 – Composizione di altro personale della competizione

Articolo 48 – Doveri di altro personale della competizione

Capitolo 10 - Metodo di valutazione e standard

Sezione 1 – Valutazione della Qualità dei Movimenti (Gruppo di Giudizio A)

Sezione 2 – Valutazione della prestazione complessiva (gruppo di valutazione B)

Sezione 4 – Valutazione della coreografia

Capitolo 11 - Ruoli e responsabilità

Sezione 1 – La Giuria d'Appello

Sezione 2 – I Giudici

Sezione 3 – Altro personale della competizione

Capitolo 1 – Regolamento Generale

Articolo 1 – Tipologie di competizione

1. Classificazione in base al formato
 - Eventi individuali.
 - Eventi di squadra.
 - Eventi individuali e di squadra.
2. Classificazione in base ai gruppi di età
 - Eventi per adulti.
 - Eventi per junior.
 - Eventi per bambini.

Articolo 2 – Eventi della competizione

1. Eventi di Routine Libere
 - 1.1. Eventi di Routine Mani Nude: Changquan, Nanquan, Taijiquan.
 - 1.2. Eventi di Routine con Armi Corte: Jianshu, Daoshu, Nandao, Taijijian, Taijishan.
 - 1.3. Eventi di Routine con Armi Lunghe: Qiangshu, Gunshu, Nangun.
2. Eventi di Routine Codificate
 - Eventi di Routine Mani Nude.
 - Eventi di Routine con Armi Corte.
 - Eventi di Routine con Armi Lunghe.
3. Eventi Duilian
 - Duilian Mani Nude.
 - Duilian con Arma.
 - Duilian Mano Nuda contro Arma.
4. Eventi Jiti

Articolo 3 – Categorie di età (fa fede l'anno di nascita)

1. Fascia d'età Adulti: 18 - 40 anni.
2. Fascia d'età Junior: 16 - 17 anni.
3. Fascia d'età Cadetti: 13 - 15 anni.
4. Fascia d'età dei Giovani: 12 anni e meno.
5. Fascia d'età Over: 41 anni e oltre

Articolo 4 – Eliminatorie e Finali

1. Eliminatorie e finali potranno svolgersi secondo quanto richiesto dalla Competizione.
2. Quando il numero dei partecipanti ad un evento supera i 50 atleti, questi verranno divisi in più gruppi per le eliminatorie. Le finali sono composte da 12 atleti. Si qualificheranno per la finale un numero uguale di primi classificati di ogni girone.
3. Le eliminatorie non determinano le classifiche ufficiali e diritti ad eventuali medaglie.

Articolo 5 – Determinazione dell'ordine di inizio dell'evento

1. L'ordine di partenza degli atleti per ogni evento è determinato da un sorteggio effettuato dal Capo Pianificatore-Verbalizzante e sotto la supervisione della Giuria d'Appello e del Capo Arbitro.

3. Negli eventi con eliminatorie, la sequenza per la finale seguirà la qualificazione piazzando i risultati dal basso all'alto. Nel caso di a parità, avverrà tramite sorteggio.

Articolo 6 – Chiamata

1. I concorrenti dovranno presentarsi nell'area designata in tempo per la chiamata.

2. La prima chiamata sarà effettuata 30 minuti prima dell'inizio dell'evento. La seconda chiamata avrà luogo 20 minuti prima dell'inizio dell'evento, e la terza chiamata avrà luogo 10 minuti prima dell'inizio dell'evento.

Articolo 7 – Rinuncia

La mancata presentazione dell'atleta a una chiamata verrà considerata rinuncia.

Articolo 8 – Galateo della competizione

L'atleta dovrà eseguire il saluto Palmo-Mano al Capo Giudice quando viene chiamato per entrare sul tappeto di gara, quando ha completato la sua routine e quando vengono visualizzati i punteggi finali.

Articolo 9 – Cronometraggio

Il cronometraggio inizierà dal primo movimento che l'atleta fa dopo aver assunto una posizione statica. Una volta che un atleta assume una posizione eretta e avvicina i piedi l'uno all'altro al termine della propria routine, il cronometraggio si fermerà.

Articolo 10 – Pubblicazione dei punteggi

I risultati di ciascun atleta devono essere mostrati.

Articolo 11 – Limiti di tempo delle Routine

1. Routine Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nandao e Nangun

1.1. Routine Libere

1.1.1. Categoria Adulti: da 1 minuto e 20 secondi a 1 minuto e 35 secondi di durata totale.

1.1.2. Categoria Giovanili (compresi i bambini): da 1 minuto e 10 secondi a 1 minuto e 25 secondi di durata totale.

1.2. Routine Codificate

1.2.1. Categoria Adulti: non meno di 1 minuto e 20 secondi di durata totale.

1.2.2. Categoria Junior e Cadetti: non meno di 1 minuto e 10 secondi di durata totale.

1.1.3. Categoria Bambini: nessun requisito per la durata delle esibizioni di routine.

2. Routine di Taijiquan, Taijijian e Taijishan

2.1. Routine Libere: da 2 minuti e 45 secondi a 3 minuti e 15 secondi di durata totale.

2.2. Routine Codificate

2.2.1. Routine da competizione di Taijiquan 42 Movimenti, stile Chen, stile Yang, stile Wu, stile Sun e stile Wu (Hao): da 5 a 6 minuti di durata totale.

2.2.2. Routine da competizione di Taijijian 42 movimenti e routine di Taijiquan 24 movimenti: da 4 a 5 minuti di durata totale.

2.2.3. Routine da competizione Taijijian 32 movimenti e 3° set da Competizione per le specialità Taijiquan, Taijijian e Taijishan: da 3 a 4 minuti di durata totale.

3. Routine Duilian: da 50 secondi a 1 minuto di durata totale.

4. Routine Jiti: da 3 a 4 minuti in totale.

Articolo 12 – Ricorsi

1. Ciascun team ha il diritto di presentare ricorso al massimo due (2) volte nell'ambito dell'intera competizione e ciascun ricorso può riguardare solo un argomento per evento.

2. I ricorsi possono essere presentati solo riguardo alle penalità coreografiche di routine o alle detrazioni relative ai limiti di tempo delle routine.

3. Se un team partecipante si oppone al verdetto riguardante uno dei suoi atleti emesso dai giudici, il rispettivo caposquadra o Allenatore potrà proporre ricorso presentandolo per iscritto alla Giuria d'Appello entro 15 minuti dalla conclusione della routine dell'atleta, insieme ad una tassa per il ricorso di 100,00 euro.

Articolo 13 – Arbitrato

1. La Giuria d'Appello esamina immediatamente e formula una conclusione arbitrale basata sul contenuto del ricorso, il verdetto della Giuria d'Appello è definitivo.

2. All'esame del ricorso deve partecipare più della metà dei membri della Giuria d'Appello e più della metà dei i voti devono essere espressi a favore di una decisione affinché questa sia valida. Se la base del ricorso sarà ritenuta legittima, il risultato sarà modificato e la tassa di ricorso verrà rimborsata; se la base del ricorso è dichiarata illegittima, il risultato originale sarà confermato, e la tassa di ricorso non sarà rimborsata.

3. Un rapporto completo dell'indagine sarà presentato tempestivamente al Comitato Organizzatore ai fini della registrazione, e un avviso scritto verrà comunicato al team che ha presentato ricorso.

4. Ciascun team dovrà accettare come definitivo il verdetto della Giuria d'Appello. Se una squadra è insoddisfatta della sentenza e continua a discutere irragionevolmente, tale comportamento sarà trattato seriamente e secondo le pertinenti normative dello PWKA.

Articolo 14 – Classifica della competizione

1. Classifica individuale per evento singolo e per i Duilian.

In base ai risultati delle singole gare individuali, l'atleta con il punteggio più alto verrà classificato per primo, il secondo punteggio più alto verrà piazzato secondo, e così via.

2. Classifica All-Round individuale

In base ai risultati combinati delle singole gare individuali di un atleta, l'atleta con il punteggio più alto verrà classificato per primo, il secondo punteggio più alto verrà piazzato secondo, e così via.

3. Classifica della Routine Jiti.

In base ai risultati di ogni evento, il gruppo con il punteggio più alto verrà classificato per primo, il secondo con il punteggio più alto verrà classificato secondo e così via.

4. Classifica a Squadra

La determinazione del piazzamento della squadra seguirà il metodo indicato nelle Regole e nei Regolamenti della competizione.

5. Punteggi in parità

5.1. I punteggi pari saranno gestiti nel seguente ordine:

5.1.1. L'atleta con il punteggio di Prestazione Complessiva (Gruppo B) più alto è classificato più in alto.

5.1.2. L'atleta che ha il punteggio scartato più basso di Prestazione Complessiva (Gruppo B) maggiore è classificato più in alto.

5.1.3. Qualora dopo aver seguito le linee guida sopra indicate dovesse persistere una parità, la classifica finale rimarrà in parità.

5.1.4. Nelle competizioni che prevedono prove eliminatorie e finali, in caso di parità di punteggio, al termine delle prove finali, l'atleta con il miglior piazzamento nella fase eliminatoria verrà classificato più in alto.

5.2. Per le categorie All-Round individuali, i punteggi in parità verranno gestiti nel seguente ordine:

5.2.1. Verrà classificato più in alto l'atleta che ha ottenuto più primi posti nelle singole gare individuali.

5.2.2. L'atleta che ha ottenuto più secondi posti nelle gare individuali verrà classificato più in alto. E così via.

5.2.3. Qualora la parità dovesse persistere dopo aver seguito le linee guida di cui sopra, il risultato rimarrà tale.

5.3. Per gli eventi a squadre, i punteggi in parità verranno gestiti nel seguente ordine:

5.3.1. La squadra che avrà ottenuto più gare individuali con il primo posto è classificata più in alto.

5.3.2. La squadra che avrà ottenuto più gare individuali con un secondo posto è classificata più in alto, e così via.

5.3.3. Qualora la parità dovesse persistere dopo aver seguito le linee guida di cui sopra, il risultato rimarrà tale.

Articolo 15 – Abbigliamento da competizione

1. Giudici

I giudici devono indossare le uniformi indicate con il distintivo di giudice PWKA.

2. Atleti

2.1. Durante la gara gli atleti dovranno indossare l'abbigliamento da gara.

2.2. Qualora previsto, l'atleta dovrà mostrare il proprio pettorale di gara al Capo Giudice prima di entrare sul tappeto di gara.

Articolo 16 – Armi da competizione

1. Durante la competizione gli atleti devono utilizzare attrezzature da gara ufficiali.

2. Le armi da competizione devono rispettare le seguenti specifiche:

2.1. Dào (Sciabola) e Jiàn (Spada): quando si tiene la Spada o la Sciabola verticalmente (con la punta rivolto verso l'alto) nella mano sinistra, la punta/apice della Spada o della Sciabola non deve essere inferiore alla parte superiore

dell'orecchio. La fascia/nastro della Sciabola, quando appesa naturalmente, non deve essere più corta di 30 cm di lunghezza.

2.2. Nándão (Sciabola del Sud): quando si tiene la Sciabola verticalmente (con la punta rivolta verso l'alto) nella mano sinistra, l'apice della spada non deve essere inferiore alla base della mascella.

2.3. Gùn (Bastone) e Nángùn (Bastone del Sud): la lunghezza totale del Bastone non deve essere inferiore all'altezza del concorrente.

2.4. Qiāng (Lancia): la lunghezza totale della lancia non deve essere inferiore alla lunghezza dal pavimento alla punta del dito medio del braccio dell'atleta esteso verticalmente sopra la testa mentre sta in piedi, con i piedi e le gambe uniti. La Barba della Lancia non deve essere più corta di 20 cm di lunghezza e non deve essere troppo rada.

2.5. Shàn (Ventaglio): Lunghezza del Ventaglio: quando si afferra il Ventaglio alla base e lo si tiene verticalmente (con la punta/apice del Ventaglio rivolta verso l'alto), il/la punta/apice del Ventaglio non deve essere sotto il gomito dell'atleta. Il bordo morbido della parte superiore del Ventaglio non deve essere 1,5 cm più alto della punta delle aste centrali del Ventaglio.

Articolo 17 – Musica per la competizione

Secondo il regolamento, per gli eventi che richiedono l'accompagnamento musicale, queste routine devono essere eseguite con la musica. Ogni l'atleta deve fornire la propria musica.

Articolo 18 – Area di Gara

1. La competizione si svolgerà su tappeti da gara regolamentari.

2. L'area di gara per gli eventi individuali, comprese le routine di Duilian, è un'area rettangolare di 14 metri di lunghezza per 8 metri di larghezza, e una linea bianca spessa 5 cm di delimitazione su tutti e 4 i lati. L'area di gara è circondata da una zona di sicurezza con una superficie di almeno 2 metri di larghezza.

3. L'area di gara per le routine Jiti è un'area rettangolare di 16 metri di lunghezza per 14 metri di larghezza e una linea bianca di 5 cm di delimitazione su tutti i 4 lati. L'area di gara è circondata da un'area di sicurezza larga almeno 1 metro.

4. Lo spazio vuoto verticale sopra l'area di gara deve avere un'altezza di almeno 8 metri.

5. Devono esserci almeno 6 metri di distanza tra le 2 aree di gara.

6. L'area di gara può essere sollevata ad un'altezza compresa tra 0,6 e 1 metro.

7. L'illuminazione nel luogo della competizione dovrebbe soddisfare i requisiti minimi di illuminazione per le riprese televisive ad alta definizione. In generale, per ogni campo di gara sono necessari almeno 1000 lux.

Articolo 19 – Sistema di Cronometraggio e Risultato

Durante la competizione verrà utilizzato il Sistema di Cronometraggio e Risultato autorizzato dallo PWKA o dai Comitati Organizzatori.

Articolo 21 – Controllo antidoping

I test antidoping saranno condotti in conformità con i protocolli PWKA in materia di antidoping e seguirà la procedura prescritta nelle norme antidoping della PWKA.

Capitolo 2 – Metodi e standard di punteggio

Articolo 23 – Routine Libere, Routine Codificate, Routine Duilian e Routine Jiti metodi e standard di punteggio

1. Metodo di punteggio

- 1.1. Il punteggio completo per ogni evento della competizione è di 10 punti. Questo comprende un valore di 5 punti per la Qualità dei Movimenti e un valore di 5 punti per la Prestazione Complessiva.
- 1.2. I giudici del Gruppo A sottraggono punti per gli errori tecnici e gli “Altri Errori” commessi dall’atleta.
- 1.3. I giudici del Gruppo B assegnano un punteggio alla Prestazione Complessiva in base alla valutazione della performance dell’atleta nell’intera routine.
- 1.4. L'Assistente del Capo Giudice controlla la coreografia, la struttura e lo schema della routine dell'atleta verificando coerenza e conformità con i requisiti previsti.

2. Criteri di punteggio

2.1. Criteri di punteggio della Qualità dei Movimenti

2.1.1. L'esecuzione di tecniche non conformi ai requisiti avrà un valore di detrazione di 0,1 punti per occorrenza.

2.1.2. I valori di detrazione per altri errori sono 0,05-0,3 punti per occorrenza.

2.2. Criteri di punteggio della Prestazione Complessiva

Secondo i criteri di punteggio per potenza, coordinazione, ritmo, coreografia, stile e musica di accompagnamento (se applicabile), la valutazione della Prestazione Complessiva è classificata in 3 classi principali e 9 livelli, con 2,51-3 punti come “Superiore”; 1,91-2,5 punti come “Media”; e 1,01-1,9 punti come “Inferiore”.

2.3. Coreografia

La coreografia non conforme alle specifiche e ai requisiti avrà un valore di detrazione compreso tra 0,1 e 0,5 punti per occorrenza. *(Si veda Sezione 4 del presente Regolamento)*

Articolo 24 – Sistema decimale del punteggio visualizzato

1. I punteggi assegnati dai giudici del Gruppo B vengono visualizzati con due (2) cifre dopo il punto decimale.

2. Il punteggio finale della Prestazione Complessiva viene visualizzato con tre (3) cifre dopo il punto decimale, con eventuali cifre oltre quella scartato senza arrotondare.

Articolo 25 – Calcolo dei punteggi reali

2. Calcolo del punteggio reale per Routine Libere, Routine Codificate, Routine Duilian e Routine Jiti

Il punteggio reale degli atleti o del gruppo comprende la somma del punteggio della Qualità dei Movimenti (Punteggio di Esecuzione) e del punteggio della Performance Complessiva (Punteggio di Prestazione).

2.1. Calcolo del punteggio della Qualità dei Movimenti (Punteggio di Esecuzione)

Durante la routine dell’atleta, almeno 2 dei 3 giudici del Gruppo A identificano e deducono il movimento di esecuzione della tecnica e/o gli “Altri Errori” che contrastano con le specifiche e i requisiti, allora viene applicata la detrazione, e la relativa somma verrà detratta. Il totale accumulato di tali detrazioni costituirà la detrazione effettiva dal valore completo della Qualità dei Movimenti e il valore rimanente sarà il punteggio della Qualità dei Movimenti dell’atleta (Punteggio di Esecuzione).

2.2. Calcolo del punteggio di Prestazione Complessiva (Punteggio di Prestazione)

I 5 giudici del Gruppo B assegnano un punteggio di Prestazione Complessiva basato sulla valutazione dell'intera performance dell'atleta durante la routine. Sarà il valore medio dei punteggi mediani di tre giudici (scartando il punteggio più alto e quello più basso), il punteggio di Prestazione Complessiva dell'atleta (Punteggio di Prestazione).

Articolo 26 - Detrazioni del Capo Giudice e ripartenza della Routine

1. Detrazioni del Capo Giudice

1.1. Detrazioni per durata della routine inferiore o superiore al tempo previsto

1.1.1. Routine di Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Gunshu, Qiangshu, Nandao, Nangun e Duilian:

- 0,1 verrà detratto per le routine che sono sotto il tempo od oltre il tempo per un valore massimo di 2 secondi (inclusi 2 secondi).
- 0,2 verrà detratto per le routine che sono sotto il tempo od oltre il tempo per un valore superiore a 2 secondi e inferiore a 4 secondi (inclusi 4 secondi), e così via.

1.1.2. Per le Routine di Taijiquan, Taijijian, Taijishan e Jiti:

- 0,1 verrà detratto per le routine che sono sotto il tempo od oltre il tempo per un valore massimo di 5 secondi (inclusi 5 secondi).
- 0,2 verrà detratto per le routine che sono sotto il tempo od oltre il tempo per un valore compreso tra 5 e 10 secondi (inclusi 10 secondi), e così via.

1.2. Penalità per errori coreografici

Se la routine di un atleta non soddisfa i requisiti coreografici, verranno detratte punti in conformità con gli standard di Detrazione per Coreografia. *(Si veda Sezione 4 del presente Regolamento)*

3. Ripartenza della Routine

1. Un evento o un concorrente la cui prestazione viene interrotta da circostanze impreviste (come problemi di interruzione dell'energia elettrica allo stadio, problemi al sistema di punteggio elettronico, ecc.), l'atleta può chiedere al Capo Giudice di ripetere la propria routine.

2. A seconda delle circostanze reali, con il permesso del Capo Giudice e l'approvazione del Capo Arbitro, il concorrente potrà ripetere la propria prestazione senza incorrere in ulteriori detrazioni per la ripartenza. Al concorrente deve essere chiesto di ripetere la sua prestazione dopo l'ultimo concorrente della categoria in gara.

Articolo 27 – Calcolo del punteggio finale

2. Routine Libere, Routine Codificate, Routine Duilian e Routine Jiti

Il punteggio finale dell'atleta (gruppo) è determinato sottraendo eventuali detrazioni del Capo Giudice dal punteggio reale dell'atleta (gruppo). Il valore rimanente è il punteggio finale.

Capitolo 3 – Contenuti obbligatori per le Routine Libere

Articolo 29 - Contenuti obbligatori per le Routine Libere di Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gungshu

1. Changquan deve contenere almeno quanto segue:

- Tre (3) forme/immagini delle mani comprendenti Quán, Zhǎng e Gōu.
- Tre (3) tecniche che utilizzano il Pugno.
- Due (2) tecniche che utilizzano il Palmo.
- Una (1) tecnica offensiva che utilizza il Gomito.
- Cinque (5) posizioni comprendenti Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù, Xiē Bù.
- Tre (3) tecniche di gamba comprendenti tecniche/metodi di slancio della gamba con l'arto teso, di flessione e distensione dell'arto, di spazzata con la gamba/piede.
- Una (1) tecnica di equilibrio in tenuta.

2. Jianshu deve contenere almeno quanto segue:

- Otto (8) tecniche con la spada comprendenti: Cì Jiàn, Guà Jiàn, Liǎo Jiàn, Diǎn Jiàn, Pī Jiàn, Bēng Jiàn, Jié Jiàn, Jiǎn Wàn Huā.
- Uno (1) di questi deve includere una sequenza completa di Guà Jiàn a sinistra e a destra connesso con Chuān Guà Jiàn dietro la schiena.
- Cinque (5) posizioni comprendenti Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù, Xiē Bù.
- Una (1) tecnica di equilibrio in tenuta.

3. Daoshu deve contenere almeno quanto segue:

- Otto (8) tecniche con lo Sciabola comprendenti: Chán Tóu Dāo, Guǎ Nǎo Dāo, Pī Dāo, Zhā Dāo, Zhǎn Dāo, Guà Dāo, Yún Dāo, Bèi Huā Dāo.
- Uno (1) di questi deve includere un set completo di Chán Tóu Dāo-Guǎ Nǎo Dāo.
- Cinque (5) posizioni comprendenti Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù, Xiē Bù.

4. Qiangshu deve contenere almeno quanto segue:

- Otto (8) tecniche con la lancia comprendenti: Lán Qiāng, Ná Qiāng, Zhā Qiāng, Chuān Qiāng, Bēng Qiāng, Diǎn Qiāng, Wǔ Huā Qiāng, Tiǎo Bǎ. Uno (1) di questi deve includere un set continuo e connesso di tre combinazioni di Lán Qiāng, Ná Qiāng, Zhā Qiāng.
- Cinque (5) posizioni comprendenti Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù, Xiē Bù.

5. Gunshu dovrà contenere almeno quanto segue:

- Otto (8) tecniche di bastone comprendenti: Píng Lūn Gùn, Pī Gùn, Yún Gùn, Bēng Gùn, Jiǎo Gùn, Chuō Gùn, Wǎ Huā Gùn, Tí Liǎo Huā Gùn. Uno (1) di questi deve includere un set continuo e collegato di tre rotazioni di Shuāng Shǒu Tí Liǎo Huā Gùn.
- Cinque (5) posizioni comprendenti Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù, Xiē Bù.

Articolo 30 - Contenuti obbligatori delle Routine Libere di Nanquan, Nandao, Nangun

1. Il Nanquan deve contenere almeno quanto segue:

- Una (1) forma/immagine della mano di Hǔ Zhǎo.
- Due (2) tecniche di pugno composte da Guà Gài Quán, Pāo Quán.
- Una (1) tecnica ponte (Qiáo Fǎ) di Gǔn Qiáo.
- Sei (6) tipi di posizioni comprendenti Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù, Dié Bù, Qí Lóng Bù.
- Una (1) tecnica di passi composta da Qí Lín Bù.
- Una tecnica di gamba comprendente Héng Dīng Tuǐ.

2. Nandao deve contenere almeno quanto segue:

- Otto (8) tecniche con la Sciabola comprendenti: Chán Tóu Dāo, Guǎ Nǎo Dāo, Pī Dāo, Mǎ Dāo, Gé Dāo, Jié Dāo, Sǎo Dāo, Jiǎn Wàn Huā Dāo.
- Sei (6) tipi di posizioni comprendenti: Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù, Dié Bù, Qí Lóng Bù.
- Una (1) tecnica di passi composta da Qí Lín Bù.
- Una tecnica di gamba comprendente Héng Dīng Tuǐ.

3. Nangun deve contenere almeno quanto segue:

- Otto (8) tecniche di bastone costituite da Pī Gùn, Bēng Gùn, Jiǎo Gùn, Gùn Yā Gùn, Gé Gùn, Jī Gùn, Dǐng Gùn, Pāo Gùn.
- Sei (6) tipi di posizioni comprendenti Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù, Dié Bù, Qí Lóng Bù.
- Una (1) tecnica di passi composta da Qí Lín Bù.
- Una tecnica di gamba comprendente Héng Dīng Tuǐ.

Articolo 31 - Contenuti obbligatori delle Routine Libere di Taijiquan, Taijijian, Taijishan

1. Il Taijiquan deve contenere almeno quanto segue:

- Otto (8) tecniche comprendenti: Lǎn Què Wěi, Zuǎ Yòu Yě Mǎ Fēn Zōng, Zuǒ Yòu Lōu Xī Ào Bù, Yún Shǒu, Chuān Suō, Yǎn Shǒu Gōng Chuí, Zuǒ Yòu Dào Juǎn Gōng, Bān Lán Chuí.
- Tre (3) posizioni costituite da Gōng Bù, Pū Bù, Xū Bù.
- Due (2) tecniche di gamba differenti.

2. Taijijian deve contenere almeno quanto segue:

- Otto (8) tecniche di spada comprendenti: Cì Jiàn, Zuǒ Yòu Guà Jiàn, Liǎo Jiàn, Diǎn Jiàn, Pī Jiàn, Jié Jiàn, Mǎ Jiàn, Jiǎo Jiàn.
- Tre (3) posizioni costituite da Gōng Bù, Pū Bù, Xū Bù.

3. Taijishan deve contenere almeno quanto segue:

- Otto (8) tecniche di ventaglio comprendenti: Kāi Shàn, Hé Shàn, Cì Shàn, Guà Shàn, Liǎo Shàn, Diǎn Shàn, Pī Shàn, Pāo Jiē Shàn.
- Tre (3) posizioni costituite da Gōng Bù, Pū Bù, Xū Bù.

Articolo 32 - Contenuto obbligatorio delle Routine di Duilian

1. Il Duilian a Mani Nude deve contenere almeno quanto segue:

- Tre (3) tipi di tecniche di pugno.
- Due (2) tipi di tecniche di palmo.
- Cinque (5) tipi di tecniche di gamba.
- Due (2) tipi di metodi di caduta.

2. Il Duilian con Armi deve contenere almeno quanto segue:

- Sei (6) tipi di tecniche di armi.
- Due (2) tipi di tecniche di gamba.
- Un (1) tipo di metodo di caduta.

3. Il Duilian Mano Nuda contro Armi deve contenere almeno quanto segue:

- Tre (3) tipi di tecniche di pugno.
- Quattro (4) tipi di tecniche di armi.
- Due (2) tipi di metodi di caduta.

Articolo 33 - Contenuto obbligatorio delle Routine di Jiti

1. La routine nei Jiti deve contenere almeno quanto segue:

- Cinque (5) tipi di tecniche di mano/pugno o tecniche con armi.
- Cinque (5) tipi di posizioni.
- Quattro (4) tipi di tecniche di gamba.
- Tre (3) tipi di tecniche di salto.
- Almeno cinque (5) diversi tipi di variazione della formazione del gruppo.

Capitolo 4 – Tipi e specifiche dell'abbigliamento da competizione

Articolo 34 - Tipi e specifiche dell'abbigliamento da competizione per Changquan, Daoshu, Jianshu, Qiangshu, Gunshu, Duilian

1. Giacca

- La giacca in stile cinese con colletto alla coreana e maniche corte. Le maniche lunghe dovrebbero essere composte da due maniche a lanterna con polsini stretti.
- La giacca da uomo deve presentare una parte anteriore completamente apribile fissata con sette bottoni tipo alamari.
- La giacca da donna deve avere una chiusura frontale apribile a metà o completamente allacciate rispettivamente con tre o sette bottoni tipo alamari.
- Le giacche devono avere un bordo di 1 cm su tutto il capo di abbigliamento.

第三十五条 南拳、南刀



2. Pantaloni

- I pantaloni devono essere larghi a forma di lanterna e una cintura elastica.
- I pantaloni devono essere di taglia adeguata per facilitare i movimenti.

第三十五条 南拳、南刀

3. Accessori

Intorno alla vita deve essere indossata una fascia morbida o una cintura rigida.



Articolo 35 - Tipi e specifiche dell'abbigliamento da competizione per Nanquan, Nandao, Nangun

第二十八条 八卦

1. Giacca

- La giacca senza colletto con parte anteriore completamente apribile che deve essere allacciata da sette bottoni tipo alamari.
- La giacca da uomo deve essere senza maniche.
- La giacca da donna deve avere maniche corte.
- La giacca deve avere un bordo di 1 cm su tutto il capo di abbigliamento.

2. Pantaloni

- I pantaloni devono avere gambe larghe a forma di lanterna e una cintura elastica.
- I pantaloni devono essere di taglia adeguata per facilitare i movimenti.

3. Accessori

Intorno alla vita deve essere indossata una fascia morbida o una cintura rigida.



Articolo 36 - Tipi e specifiche dell'abbigliamento da competizione per Taijiquan, Taijijian, Taijishan

1. Giacca

- La giacca in stile cinese con colletto alla coreana e maniche lunghe. Le maniche devono essere composte da due maniche a lanterna uniformi con polsini stretti.
- La giacca deve avere una parte anteriore completamente apribile chiusa con sette bottoni tipo alamari.
- Il fondo della giacca non deve superare il dito medio del concorrente quando le sue braccia sono tenute dritte ai lati del corpo.
- La giacca deve avere un bordo di 1 cm su tutto il capo di abbigliamento.

2. Pantaloni

- I pantaloni devono avere gambe larghe a lanterna e un elastico in vita.
- I pantaloni devono essere di una taglia adatta per facilitare i movimenti.



Articolo 37 - Abbigliamento per atlete di fede islamica

1. Per le atlete di fede islamica, è consentito di indossare l'abbigliamento da competizione islamico stabilito e non possono scegliere di indossarne soltanto alcuni. I requisiti e le normative dell'abbigliamento da competizione islamico sono i seguenti:

- 1.1. Maglietta a maniche lunghe sotto l'uniforme da taolu a maniche corte (per tutti gli eventi in cui la concorrente è tenuta a indossare una giacca a maniche corte).
- 1.2. Foulard (per tutti gli eventi).
- 1.3. La maglia a maniche lunghe e il foulard devono essere dello stesso colore. Il colore deve essere uguale al colore generale dell'uniforme taolu o al colore del suo bordo.



2. Se l'abbigliamento del concorrente islamico non è conforme a quanto sopra, la Giuria d'Appello ha l'autorità di negare la sua partecipazione all'evento.

Articolo 38 - Altre clausole sull'abbigliamento da competizione

1. Il tipo di tessuto e il colore dell'abbigliamento da competizione possono essere selezionati dal concorrente.
2. L'abbigliamento da competizione può anche includere ricami e/o stampe.

Capitolo 5 – Etichetta e protocollo

Articolo 39 – Il saluto

1. Dettagli del saluto con palmo e pugno

- Stare in piedi con i piedi uno accanto all'altro.
- La mano sinistra forma un palmo e la mano destra forma un pugno, che vengono premuti insieme e tenuti davanti al petto.
- La faccia del pugno destro viene premuta al centro del palmo sinistro.
- Le mani vengono tenute all'altezza del petto a una distanza di 20-30 cm dal corpo.



2. Dettagli del saluto con la Sciabola

- Stare in piedi con i piedi uno accanto all'altro.
- La Sciabola viene tenuta nella mano sinistra con il gomito piegato e la lama orizzontalmente lungo il petto con il bordo affilato rivolto verso l'alto.
- La prima nocca del pollice sinistro viene premuta al centro del palmo destro. Le mani vengono tenute a 20-30 cm davanti al petto.



3. Dettagli del saluto con Spada

- Stare in piedi con i piedi uno accanto all'altro.
- La Spada è tenuta nella mano sinistra con il gomito piegato e la lama orizzontalmente lungo il petto con il lato piatto a contatto con la parte esterna dell'avambraccio (ulna) sinistro.
- La nocca dell'indice sinistro è premuta al centro del palmo destro.
- Le mani sono tenute a 20-30 cm davanti al petto.



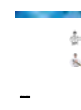
4. Dettagli del saluto con Lancia o Bastone

- Mettetevi in posizione eretta con i piedi uno accanto all'altro.
- La mano destra afferra la parte dell'impugnatura della lancia o del bastone a 1/3 della lunghezza dell'asta con il gomito piegato e l'arma tenuta verticalmente davanti al petto.
- La mano sinistra forma un palmo aperto e la prima articolazione del pollice sinistro è premuta al centro del palmo destro. Le mani sono tenute a 20-30 cm davanti al petto.



5. Dettagli del saluto con Ventaglio

- Stare in piedi con i piedi uno accanto all'altro.
- La mano sinistra afferra il manico del Ventaglio e solleva il braccio sinistro in modo che le aste del Ventaglio tocchino la parte esterna dell'avambraccio, posizionandolo in diagonale sul petto.



- Formare un palmo con la mano destra. La nocca dell'indice sinistro è premuta contro il bordo esterno del palmo destro.
- Le mani sono tenute a 20-30 cm di fronte al petto.

6. Saluto con le Armi Doppie

- Stare in piedi con i piedi uno accanto all'altro.
- Le Armi Doppie devono essere tenute insieme in una mano come in un suddetto saluto con Spada, Sciabola, Lancia o Bastone.
- Se questo non è pratico, l'apparato può essere tenuto con entrambe le mani e mentre si guarda il Capo Giudice negli occhi come un modo per salutare.

Articolo 40 - Altri dettagli di etichetta e protocollo

1. Ispezione di un attrezzo da parte di un Ufficiale di Gara

- Per le Armi corte, il concorrente deve consegnarli verticalmente all'ufficiale con la punta dell'arma rivolta verso il basso.
- Per le Armi lunghe, il concorrente deve consegnarli verticalmente all'ufficiale in posizione verticale con la punta dell'arma rivolta verso l'alto.

2. Per altre Armi, fare riferimento all'etichetta di cui sopra.

Capitolo 6 – Disposizione del campo di gara e posti a sedere dei Giudici

Articolo 41 - Schema del campo di gara

2. Schema del campo di gara per Routine Libere, Routine Codificate, Routine Duilian e Routine Jiti.



Articolo 42 – Posizione dei Giudici

2. Posti dei Giudici per Routine Libere, Routine Codificate, Routine Duilian e Routine Jiti.

2.1. J1, J3, J5, J7, J8 indicano la posizione dei posti per i giudici del Gruppo B (Prestazione Complessiva). J2, J4, J6 indicano la posizione dei posti per i giudici del Gruppo A (Qualità dei Movimenti).

2.2. HJ indica la posizione del posto del Capo Giudice. AHJ indica la posizione del posto dell'Assistente del Capo Giudice. Quando non si utilizza un sistema di cronometraggio-punteggio, seduto di lato al Capo Giudice ci sarà il Registratore del Punteggio.

2.3. CR indica la posizione del posto del Capo Arbitro. ACR indica la posizione del posto dell'Assistente del Capo Arbitro.

2.4. JOA indica la posizione dei posti della Giuria d'Appello.

3. Palco/piattaforma dei Giudici

1. Un campo di gara

3.1.1. I posti a sedere dei giudici saranno separati in due (2) file con una distanza di 120 cm - 150 cm tra ogni fila. La fila posteriore sarà elevata di 40 cm rispetto alla fila anteriore.

3.1.2. La Giuria d'Appello, il Capo Arbitro, gli Assistenti del Capo Arbitro e il Capo Giudice saranno seduti nella stessa fila.

2. Due (o più) campi di gara

La Giuria d'Appello, il Capo Arbitro e gli Assistenti del Capo Arbitro saranno seduti nella stessa fila sul palco al centro tra i campi di gara.

Capitolo 7 – Giuria d'Appello

Articolo 43 - Composizione della Giuria d'Appello

La Giuria d'Appello è composta da un (1) Presidente e due (2) membri.

Articolo 44 - Doveri della Giuria d'Appello

1. Riceve gli appelli dei team e prende decisioni in modo tempestivo.
2. I membri della Giuria d'Appello non possono partecipare o votare su questioni relative alla propria associazione.
3. Se lo ritiene necessario, la Giuria d'Appello può invitare persone interessate a partecipare alle deliberazioni. Le persone invitate non hanno diritto di voto.
4. In caso di parità di voti, il Presidente della Giuria d'Appello ha il diritto di prendere la decisione finale.
5. Tutte le decisioni e le sentenze della Giuria d'Appello sono definitive.

Capitolo 8 – Giudici

Articolo 45 - Composizione dei Giudici

1. Capo Arbitro x 1; Assistente/i del Capo Arbitro x 1 - 2.

2. Giudici di Punteggio

2.1 Per ogni campo di gara con Routine Libere, Routine Codificate, Routine Duilian e Routine Jiti (10 persone in totale)

- Capo Giudice x 1
- Assistente del Capo Giudice x 1
- Giudici del gruppo A (Qualità dei Movimenti) x 3
- Giudici del gruppo B (Prestazione Complessiva) x 5

3. Gruppo di Registrazione-Verbalizzazione (4-5 persone in totale):

- Capo Pianificatore-Verbalizzante x 1.
- Pianificatori-Verbalizzanti x 3-4.

Quando non si utilizza un sistema elettronico, è necessario utilizzare un Registratore del Punteggio (1 persona) per ogni campo di gara.

4. Gruppo di Registrazione (4-7 persone in totale):

- Capo Cancellieri x 1.
- Ufficiali di Chiamata x 3-6.

Articolo 46 - Doveri dei Giudici

1. Capo Arbitro

1.1. Guida il lavoro di tutti gli ufficiali di gara in qualità di supervisore e assicura che tutte le regole e i regolamenti siano applicati correttamente.

1.2. Spiega le regole e i regolamenti ma non può modificarli.

1.3. Può sostituire i giudici durante lo svolgimento della gara, se necessario; ha il diritto di adottare misure disciplinari nei confronti dei giudici che hanno commesso gravi errori.

1.4. Può emettere avvertimenti ai concorrenti e/o agli allenatori che stanno causando problemi nell'area di gara e, qualora il/i concorrente/i e/o l'allenatore/gli allenatori si rifiutassero di conformarsi, può proporre alla Commissione di Supervisione di adottare misure appropriate, che possono includere l'annullamento dei risultati della gara.

1.5. Esamina e annuncia i risultati della gara e compila un riepilogo del lavoro del gruppo di giudici.

2. Assistente del Capo Arbitro

1.1. Assiste il Capo Arbitro nei suoi compiti.

1.2. Può agire per conto del Capo Arbitro in caso di sua assenza.

3. Capo Giudice

1.1. È responsabile della conduzione del corso di aggiornamento/formazione dei giudici e della supervisione delle loro prestazioni.

1.2. Può detrarre punti se la durata di una routine è inferiore o superiore al tempo e/o per errori di coreografia.

1.3. Consiglia al Capo Arbitro di adottare misure disciplinari nei confronti di un Giudice che abbia commesso gravi errori.

4. Assistente del Capo Giudice

- 4.1. Esegue tutti i compiti assegnati dal Capo Giudice.
- 4.2. Esegue la valutazione complessiva della conformità dei requisiti del contenuto e della coreografia della routine e verifica la durata della routine eseguita dall'atleta.

5. Giudici dei gruppi A e B

- 5.1. Partecipano ai corsi di aggiornamento/formazione dei giudici e completano diligentemente tutto il lavoro di preparazione.
- 5.2. Implementano le regole e giudicano in modo indipendente e libero da conflitti di interesse in conformità con le regole, mantenendo documentazione dettagliata.
- 5.3. I giudici del gruppo A sono responsabili della valutazione della Qualità dei Movimenti della routine di esibizione di un concorrente.
- 5.4. I giudici del gruppo B sono responsabili della valutazione della Prestazione Complessiva della routine di esibizione di un concorrente.

6. Capo Pianificatore-Verbalizzante

- 6.1. È responsabile di tutto il lavoro di registrazione e garantisce che tutti i dati e i registri della competizione siano accurati.
- 6.2. Esamina e conferma i dati di registrazione e prepara il programma della competizione di conseguenza.
- 6.3. Organizza le cerimonie dei sorteggi.
- 6.4. Prepara tutta la modulistica della competizione e le liste di partenza della competizione, esamina i risultati di ogni evento e prepara le classifiche.
- 6.5. Supervisiona il lavoro di preparazione degli operatori del sistema di cronometraggio, punteggio e risultato, nonché garantisce il successo dei test di sistema in loco.
- 6.6. Prepara i risultati in linea con i requisiti.

7. Capo Cancelliere

- 7.1. Organizza e prepara le chiamate, assicurando che le sessioni di gara inizino in orario.
- 7.2. Organizza la cerimonia di premiazione e conduce la chiamata per gli atleti partecipanti.

8. Pianificatore-Verbalizzante

Esegue tutti i compiti del programma e registra come assegnatogli dal Capo Pianificatore-Verbalizzante.

9. Registratore di Punteggio

- 9.1. Registra i risultati dei punteggi di ogni giudice e assicura che tutti i dati di gara registrati siano accurati.
- 9.2. Calcola il punteggio finale del concorrente e lo riferisce al Capo Pianificatore-Verbalizzante.

10. Ufficiale della Chiamata

- 10.1. Esegue tutti i compiti assegnatigli dal Capo Cancelliere.
- 10.2. Esegue le chiamate dei concorrenti in base alle informazioni fornite dal Capo Cancelliere.

Capitolo 9 – Altro personale della competizione

Articolo 47 - Composizione di altro personale della competizione

1. Annunciatore x 1 – 2.
2. Tecnico del Suono x 1 – 2.
3. Operatore di Ripresa della Giuria d'Appello x 2 - 4.

Articolo 48 - Doveri di altro personale della competizione

1. Annunciatore
 - 1.1. Annuncia tramite un sistema di diffusione sonora informazioni pertinenti sulla competizione e aggiornamenti, se necessario.
 - 1.2. Esegue tutti gli annunci in modo tempestivo.
2. Tecnico del suono
 1. Mantiene i dispositivi audio e video per garantire il corretto funzionamento per tutte le esigenze audio.
 2. Raccoglie e prepara la musica degli atleti (gruppi) e riproduce la musica per gli atleti (gruppi) durante la competizione.
3. Operatore di Ripresa della Giuria d'Appello
 - 1.1. Registra ogni evento in competizione per intero senza interruzioni.
 - 1.2. Gestisce e archivia tutti i filmati.

Capitolo 10 – Metodo di valutazione e standard

Sezione 1 - Valutazione della Qualità dei Movimenti (Gruppo di Giudizio A)

1. Contenuto e Standard delle Specifiche Tecniche delle Deduzioni

1.1. Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu

1.1.1. Contenuto delle Deduzioni di Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu. (Tabella 10-1-1)

Tabella 10-1-1 Categorie delle Tecniche, Nomi delle Tecniche, Contenuto delle Deduzioni e Codici delle Deduzioni di Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu

Categoria	Descrizione e nome della tecnica	Contenuto della deduzione	Codice
Forma/immagine delle mani	Quán	- Faccia del pugno irregolare - Il pollice non preme sulla seconda falange di indice e medio	01
	Zhǎng	- Le quattro dita non dritte e non tenute insieme - Il pollice non è piegato e non tenuto stretto	02
	Gōu Shǒu	- Le cinque dita non sono in contatto - Polso non flesso completamente	03
	Jiàn Zhǐ	- Indice e medio non tenuti dritti e uniti - Il pollice non preme sull'anulare e sul mignolo	04
Tecniche di equilibrio	Bān Jiǎo Cháo Tiān Zhí Lì	- Gamba di sostegno piegata	10
	Cè Tī Bào Jiǎo Zhí Lì	- Gamba sollevata flessa	
	Yǎng Shēn Píng Héng	- La gamba sollevata viene tenuta sotto il livello orizzontale	12
	Shí Zì Píng Héng	- Gamba di sostegno piegata - Il busto al di sotto del livello orizzontale	13
	Kòu Tuǐ Píng Héng Pán Tuǐ Píng Héng	- La coscia della gamba di sostegno non a livello orizzontale	14
	Cè Shēn Píng Héng Tàn Hǎi Píng Héng	- Gamba di sostegno piegata - Gamba sollevata flessa	15
	Wàng Yuè Píng Héng	- Busto tenuto a 45° o più sopra il livello orizzontale - Vita non ruotata all'indietro in direzione della gamba di sostegno - Collo del piede della gamba sollevata e flessa, non esteso	16
Tecniche di Gamba	Qíán Sǎo Tuǐ	- La coscia della gamba di sostegno al di sopra del livello orizzontale - La suola del piede che spazza lascia il tappeto dopo aver iniziato l'azione di spazzata	20

		- La gamba che esegue la spazzata piegata di 45° o più	
	Hòu Sǎo Tuǐ	- La suola del piede che spazza lascia il tappeto dopo aver iniziato l'azione di spazzata - La gamba che esegue la spazzata piegata di 45° o più	21
	Diē Shù Chà	- Il piede anteriore si gira verso l'interno e tocca il tappeto - Le gambe anteriori e posteriori non formano due linee rette parallele	22
	Tán Tuǐ Dēng Tuǐ Chuài Tuǐ	- La gamba che calcia non passa da una flessione evidente (45° o più) a completamente tesa	23
	Zhèng Tī Tuǐ Cè Tī Tuǐ	- Ginocchio/i piegato/i all'apice del calcio - Tallone della gamba di sostegno sollevato dal tappeto	24
	Lǐ Hé Pāi Jiǎo Bǎi Lián Pāi Jiǎo Dān Pāi Jiǎo	- Le dita del piede battuto non superano il livello delle spalle - Battuta mancata e/o non udibile	25
	Tí Xī Dú Lì	- Ginocchio sollevato non supera il livello della vita - La tibia/polpaccio della gamba sollevata non ruota obliquamente verso l'interno - Le dita del piede sollevato, non puntano e non sono uncinato verso l'interno	26
Tecniche di Salto	Téng Kōng Fēi Jiǎo Téng Kōng Xié Fēi Jiǎo Téng Kōng Shuāng Fēi Jiǎo Xuàn Fēng Jiǎo Téng Kōng Bǎi Lián	- Le dita del piede battuto non sono al di sopra del livello delle spalle - Battuta mancata e/o non udibile	30
	Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ	- La gamba sospesa è flessa nel momento in cui le dita del piede della gamba che calcia toccano la fronte o sopra la fronte - L'angolo tra il busto e la gamba sospesa è inferiore a 135° nel momento in cui le dita del piede della gamba che calcia toccano la fronte o sopra la fronte.	31
	Cè Kōng Fān Cè Kōng Fān Zhuǎn Tī	- Gamba/e piegata/e di 45° o più mentre si è in aria	32
	Xuàn Zǐ	- La gamba/e è evidentemente flessa di 45° o più mentre è in aria	33

	Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ	- L'angolo del busto è di 45° o più sopra il livello orizzontale durante l'avvitamento	
	Téng Kōng Jiàn Tàn Téng Kōng Dēng Tuǐ	- La gamba lanciata (spinta) non transita da un'evidente flessione (45° o più) a completamente tesa - Gamba a lanciata (spinta) sotto il livello orizzontale	34
Posizioni	Gōng Bù	- Il ginocchio della gamba anteriore non è sopra il collo del piede - La coscia della gamba piegata (anteriore) non è parallela al suolo - Una qualsiasi parte della pianta del piede della gamba posteriore evidentemente sollevata dal tappeto - Il piede posteriore non è uncinato verso l'interno con le dita rivolte obliquamente avanti.	50
	Mǎ Bù	- Cosce non orizzontali - La distanza tra la parte interna dei due piedi è inferiore alla larghezza delle spalle dell'esecutore - Ginocchio/i che si piega verso l'interno - Il/i tallone/i sono sollevati dal tappeto - Dita del piede/i rivolti verso l'esterno di 45° o più	51
	Xū Bù	- La coscia della gamba di sostegno non è parallela al suolo - Il tallone del piede di sostegno è sollevato dal tappeto	52
	Pū Bù	- La parte posteriore della coscia della gamba accovacciata non è in contatto con il polpaccio - La gamba estesa non è completamente diritta - Il piede della gamba estesa non è uncinato verso l'interno con la pianta completamente in contatto con il tappeto	53
	Xiē Bù	- Le due cosce non sono incrociate e chiuse insieme - I glutei non sono in contatto con il polpaccio della gamba seduta	54
	Zuò Pán	- Nessuno dei glutei è in contatto con il tappeto - Uno dei piedi non è in contatto con il tappeto	55
Tecniche con le Armi	Guà Jiàn Liǎo Jiàn	- La spada e l'avambraccio/polso sono allineati - Non si è formato alcun evidente cerchio verticale	60

	Wò Jiàn	- Un qualsiasi dito della mano che impugna la spada tocca la lama	61
	Chán Tóu Guǒ Nǎo	- La parte posteriore della lama della sciabola non è tenuta vicino al corpo durante l'esecuzione	62
	Lán Qiāng Ná Qiāng Zhā Qiāng	- La punta della lancia non si muove lungo un arco chiaramente definito - L'impugnatura posteriore dell'estremità della lancia sporge dall'impugnatura (si estende oltre l'impugnatura posteriore) - Il braccio che spinge e l'asta della lancia non formano una linea retta orizzontalmente	63
	Píng Lūn Gùn	- Non si è formato alcun evidente cerchio orizzontale	64
	Lì Wǔ Huā Qiāng Lì Wǔ Huā Gùn Shuāng Shǒu Tí Liāo Huā Gùn	- La lancia/bastone non ruota su un piano verticale evidente	65
	Qì Xiè Pāo Jiē	- Arma presa abbracciandola. - Mancata presa della spada/sciabola per il manico, o del bastone/lancia con una sola mano.	66

1.1.2. Standard delle Deduzioni per Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu

- In una singola tecnica, se ci sono 1 o più errori, 0,1 punti saranno dedotti una volta.
- In un singolo gruppo di movimenti, se ci sono 2 o più occorrenze degli stessi errori di tecnica con arma, 0,1 punti saranno dedotti una sola volta.
- “Nessun evidente cerchio verticale formato”/“Nessun evidente cerchio orizzontale formato”, si riferisce alla punta della spada/bastone/lancia che ruota con un angolo di 45° o più rispetto al piano verticale/orizzontale.

1.2. Nanquan, Nandao e Nangun

1.2.1 Contenuto delle Deduzioni di Nanquan, Nandao e Nangun. (Tabella 10-1-2)

Tabella 10-1-2 Categorie delle Tecniche, Nomi delle Tecniche, Contenuto delle Deduzioni e Codici delle Deduzioni di Nanquan, Nandao e Nangun

Categoria	Descrizione e nome della tecnica	Contenuto della deduzione	Codice
Forma/immagine delle mani	Quán	- Faccia del pugno irregolare - Il pollice non preme sulla seconda falange di indice e medio	01
	Hǔ Zhǎo	- Cinque dita non separate con il primo e il secondo segmento di ciascun dito non uncinato	02

		e flesso - Centro del palmo non spinto in fuori	
	Hè Zuǐ	- Cinque dita non in contatto insieme - Polso flesso (piegato) quando si colpisce	03
	Dǎn Zhǐ Zhǎng	- Dito indice non dritto - Le altre 4 dita non sono piegate/uncinate in modo chiaro	04
Tecniche di Gamba	Qián Sǎo Tuǐ	- La coscia della gamba di sostegno è al di sopra del livello orizzontale - La suola del piede che spazza lascia il tappeto dopo aver iniziato l'azione di spazzata - La gamba che esegue la spazzata piegata di 45° o più	20
	Héng Cǎi Tuǐ Dēng Tuǐ Hǔ Wěi Tuǐ	- La gamba che calcia non passa da una flessione evidente (45° o più) a completamente tesa	23
	Zhuǎn Shēn Hòu Bǎi Tuǐ	- Calciare con la gamba flessa - Le dita del piede della gamba che calcia non superano il livello della vita	25
	Tí Xī Dú Lì	- Ginocchio sollevato non supera il livello della vita - La tibia/polpaccio della gamba sollevata non ruota obliquamente verso l'interno - Dita del piede sollevato, non puntano e non sono uncinate verso l'interno	26
	Héng Dīng Tuǐ	- La gamba che calcia non transita da flessa (angolo inferiore a 45°) a completamente tesa - La gamba che calcia non transita orizzontalmente verso il lato opposto il corpo - Le dita del piede che calcia non sono flesse verso l'interno	27
	Téng Kōng Fēi Jiǎo Xuàn Fēng Jiǎo Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ	- Le dita del piede battuto non sono al di sopra del livello delle spalle - Battuta mancata e/o non udibile (<i>È consentito non battere il piede che calcia durante il Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ</i>)	30
Tecniche di Salto	Cè Kōng Fān	- Gamba/e piegata/e di 45° o più mentre si è in aria	32
Tecniche in Caduta	Téng Kōng Pán Tuǐ 360° Cè Pū	- Dita del piede della gamba che calcia non sopra il livello della testa	40
	Téng Kōng Shuāng Cè Chuài	- Le gambe non sono tenute vicine quando calciano e/o sono evidentemente flesse quando calciano	42

Posizioni	Gōng Bù	- La coscia della gamba piegata (anteriore) non è tenuta ad un'altezza compresa tra il livello orizzontale e 45° (esclusi 45°) sopra il livello orizzontale - Il piede posteriore non è uncinato verso l'interno con le dita rivolte obliquamente avanti. - Qualsiasi parte della pianta del piede della gamba posteriore evidentemente sollevata dal tappeto	50
	Mǎ Bù	- La coscia/e non tenuta ad un intervallo compreso tra il livello orizzontale e 45° (escluso 45°) sopra il livello orizzontale - La distanza tra la parte interna dei due piedi è inferiore alla larghezza delle spalle dell'esecutore - Ginocchio/i che si piega verso l'interno - Il/i tallone/i sono sollevati dal tappeto	51
	Xū Bù	- La coscia della gamba di sostegno non è tenuta a ad un intervallo compreso tra il livello orizzontale e 45 (esclusi 45°) sopra il livello orizzontale - Il tallone del piede di sostegno è sollevato dal tappeto	52
	Pū Bù	- La parte posteriore della coscia della gamba accovacciata non è in contatto con il polpaccio - La gamba estesa non è completamente diritta - Il piede della gamba estesa non è uncinato verso l'interno con la pianta completamente in contatto con il tappeto	53
	Dié Bù	- La parte interna della tibia/polpaccio della gamba/e distesa/e non è completamente in contatto con il tappeto - La parte interna della caviglia/tallone della gamba/e distesa/e non è completamente in contatto con il tappeto	55
	Guì Bù	- Il ginocchio della gamba inginocchiata inferiore tocca il tappeto - Il gluteo non poggia completamente sulla tibia/polpaccio della gamba inginocchiata inferiore	56
	Qí Lóng Bù	- La coscia della gamba anteriore non è tenuta a un intervallo compreso tra il livello orizzontale e 45° (esclusi 45°) sopra il livello orizzontale - Il ginocchio della gamba posteriore entra in contatto con il tappeto	57
Tecniche con le Armi	Chán Tóu Guǒ Nǎo	- La parte posteriore della lama della sciabola non è tenuta vicino al corpo durante l'esecuzione	62

	Dǐng Gùn	- L'estremità del bastone non è ben piantata a terra - La punta del bastone è al di sotto del livello della testa dell'atleta	67
--	----------	--	----

1.2.2. Standard delle Deduzioni per Nanquan, Nandao e Nangun

- All'interno di una singola tecnica, se ci sono 1 o più errori, 0,1 punti saranno dedotti solo una volta.
- All'interno di un singolo gruppo di movimenti, se ci sono 2 o più occorrenze degli stessi errori di tecnica con arma, 0,1 punti saranno dedotti solo una volta.

1.3. Taijiquan, Taijijian e Taijishan

1.3.1. Contenuto delle Deduzioni di Taijiquan, Taijijian e Taijishan. (Tabella 10-1-3)

Tabella 10-1-3 Categorie delle Tecniche, Nomi delle Tecniche, Contenuto delle Deduzioni e Codici delle Deduzioni di Taijiquan, Taijijian e Taijishan

Categoria	Descrizione e nome della tecnica	Contenuto della deduzione	Codice
Forma/immagine delle mani	Quán	- Faccia del pugno irregolare - Il pollice non preme sulla seconda falange di indice e medio	01
	Zhǎng	- Quattro dita non separate (escluse tecniche speciali) - Le dita sono tese - “Bocca della Tigre” non arrotondata (escluse tecniche speciali) - Il centro del palmo non allungato e non arrotondato (escluse tecniche speciali)	02
	Jiàn Zhǐ	- Indice e medio non tenuti dritti e uniti - Il pollice non preme sull'anulare e sul mignolo	04
	Shǒu Fǎ	- Gomito sollevato - Braccio teso - Ascella/e chiusa	05
	Shēn Xíng	- Testa e corpo non allineati - Spalle curve, parte bassa della schiena arrotondata, glutei sporgenti - Spalle sollevate - Bacino non allineato	06
Tecniche di equilibrio	Dīshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng	- Il tallone della gamba di sostegno è sollevato - La gamba che calcia ha il ginocchio flesso	17

		- Il piede della gamba che calcia non è rivolto verso l'esterno	
	Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng	- La gamba tesa in avanti si piega e/o scende sotto il livello orizzontale in qualsiasi momento durante la transizione dalla posizione eretta a quella accovacciata	18
	Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng	- Il piede della gamba incrociata dietro la gamba di supporto entra in contatto con il tappeto	19
Tecniche di Gamba	Diē Chà	- Il piede anteriore gira verso l'interno e tocca il tappeto - L'angolo tra le due gambe è di 45° o meno	22
	Fēn Jiǎo	- La gamba sollevata è sotto il livello orizzontale	23
	Dēng Jiǎo	- La gamba sollevata è flessa	
	Bǎi Lián Pāi Jiǎo	- La gamba che calcia è piegata durante la battuta	25
	Dān Pāi Jiǎo	- Battuta mancata e/o non udibile	
	Tí Xī Dú Lì	- Ginocchio sollevato non supera il livello della vita	26
Tecniche di Salto	Téng Kōng Fēi Jiǎo Xuàn Fēng Jiǎo Téng Kōng Bǎi Lián	- Le dita del piede battuto non sono al di sopra del livello delle spalle - Battuta mancata e/o non udibile	30
	Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ	- La gamba sospesa è flessa nel momento in cui le dita del piede della gamba che calcia toccano la fronte o sopra la fronte - L'angolo tra il busto e la gamba sospesa è inferiore a 135° nel momento in cui le dita del piede della gamba che calcia toccano la fronte o sopra la fronte.	31
Posizioni	Gōng Bù	- La coscia della gamba piegata (anteriore) non è tenuta a un intervallo compreso tra il livello orizzontale e 45° gradi (esclusi 45° gradi) sopra il livello orizzontale - Qualsiasi porzione della pianta del piede della gamba posteriore evidentemente sollevata dal pavimento - Il piede posteriore non è uncinato verso l'interno con le dita rivolte obliquamente in avanti - Evidente flessione della gamba posteriore	50
	Mǎ Bù	- La/le coscia/e non sono tenute a un intervallo compreso tra il livello orizzontale e 45° (esclusi 45°) sopra il livello orizzontale - Il/i ginocchio/i è/sono collassato/i verso l'interno oltre la porzione mediale del piede/dei piedi	51
	Xū Bù	- Il tallone del piede della gamba anteriore tocca il tappeto	52

		- Il ginocchio e le dita del piede della gamba di sostegno sono disallineati	
	Pū Bù	- La gamba accovacciata non è completamente piegata con la parte posteriore della coscia a contatto con il polpaccio - La gamba estesa non è completamente diritta - Il piede della gamba estesa non è uncinato verso l'interno con la pianta completamente in contatto con il tappeto	53
	Shàng Bù Tuì Bù Jìn Bù Gēn Bù Cè Xíng Bù	- Ginocchio e dita del piede della gamba di sostegno disallineati - Il piede viene trascinato durante il passo (escluse le tecniche speciali) - Il centro di gravità si muove/oscilla in alto e in basso durante il passo - Le dita del piede sollevato sono sopra la caviglia dell'altra gamba quando si avanza	59
Tecniche con le Armi	Guà Jiàn Liǎo Jiàn	- La spada e l'avambraccio/polso sono allineati - Non si è formato alcun evidente cerchio verticale	60
	Wò Jiàn Kāi Shàn Hé Shàn	- Un qualsiasi dito intorno la parte alta della guardia della spada tocca la lama - Quando si apre il ventaglio, la mano non tiene la parte inferiore delle aste del ventaglio, la superficie del ventaglio non è completamente aperta (meno di 180°) e le aste principali non sono allineate con il braccio quando la superficie del ventaglio è aperta. - Le due aste principali non sono chiuse insieme quando il ventaglio è completamente chiuso.	61
	Cì Shàn Pī Shàn	- Il braccio e il ventaglio non sono allineati	63
	Pāo Jiē Shàn	- Non riuscire ad afferrare il ventaglio dal fondo/maniglia con una sola mano	66
	Jiǎo Jiàn	- La punta della spada non si muove in un cerchio verticale chiaramente definito	
	Diǎn Shàn	- Nessun evidente flessione del polso	66

1.3.2. Standard delle Deduzioni per Taijiquan, Taijijian e Taijishan

- All'interno di una singola tecnica, se ci sono 1 o più errori, 0,1 punti saranno detratti solo una volta.
- All'interno di un singolo gruppo di movimenti, se ci sono 2 o più occorrenze dello stesso errore di tecnica con arma, 0,1 punti saranno detratti solo una volta.

- All'interno di un singolo gruppo di movimenti, se ci sono 2 o più occorrenze dello stesso errore di passi, 0,1 punti saranno detratti solo una volta.
- All'interno di un singolo gruppo di movimenti, se ci sono 2 o più occorrenze dello stesso errore di posizione, 0,1 punti saranno detratti solo una volta.
- “Singolo gruppo di movimenti” si riferisce alla stessa posizione, tecnica della mano, tecnica della gamba, passi o tecnica con arma eseguita una, due o più volte in una sequenza.
- All'interno di una singola routine, se ci sono più errori per Quán (pugno), Zhǎng (palmo), Jiàn Zhǐ (dita di spada), postura del corpo e tecniche delle mani, la detrazione massima per ogni singolo gruppo di tecniche (forma della mano, postura del corpo e tecnica della mano) sarà di 0,3 punti.
- Saranno effettuate delle Detrazioni per quanto sopra ogni volta che si verificano; tuttavia, il Sistema Elettronico (o il Registratore di Punteggio in caso di assenza del Sistema Elettronico) imporrà un limite di detrazione di 0,3 punti per ogni tecnica.
- "Ginocchia e dita del piede della gamba di supporto disallineate" si riferisce alla punta del ginocchio della gamba di supporto che spinge all'interno e supera la linea verticale della porzione mediale (interna) del piede di supporto durante il passo.

1.4. Routine Duilian

1.4.1. Contenuto delle Deduzioni nelle Routine di Duilian. (Tabella 10-1-4)

Tabella 10-1-4 Categorie di Tecniche, Contenuto delle Deduzioni e Codici delle Deduzioni della Routine Duilian

Categoria	Contenuto della deduzione	Codice	Categoria	Contenuto della deduzione	Codice
Metodo	- L'attacco è ampio o fuori dall'area bersaglio	90	Cooperazione	- Errori in attacco o in difesa	93
	- Stato di immobilità mantenuto per più di 3 secondi	91		- Aspettare che il partner attacchi	94
	- La durata senza attacco e difesa supera i 3 secondi	92		- Errore contro il/i partner	95

1.4.2. Standard delle Deduzioni per le Routine Duilian

- Per ogni errore tecnico verranno detratti 0,1 punti.
- Gli errori tecnici verranno detratti man mano che si verificano in modo cumulativo.

1.5. Routine Jiti

1.5.1. Contenuto delle Deduzioni nelle Routine Jiti. (Tabella 10-1-5)

Tabella 10-1-5 Categorie delle Tecniche, contenuto della Deduzione e Codici della Deduzione della Routine Jiti

Categoria	Contenuto della deduzione	Codice	Categoria	Contenuto della deduzione	Codice
Metodo	- Passi/posizioni, tecniche di gamba non soddisfano i requisiti	90	Cooperazione	- Errori in attacco o difesa durante le fasi di sparring	93
	- Tecnica di salto, tecnica di rotolamento non soddisfano i requisiti	91		- Aspettare che il partner attacchi durante le fasi di sparring	94
	- Tecnica con le armi non soddisfa i requisiti	92		- Errore contro il/i partner durante le fasi di sparring	95
	///	///		- Singola tecnica non eseguita in modo uniforme	96
	///	///		- Formazione del gruppo non uniforme	97

1.5.2. Standard delle Deduzione nelle Routine Jiti

- Per ogni errore tecnico verranno detratti 0,1 punti.
- Gli errori tecnici verranno detratti man mano che si verificano in modo cumulativo.

2. Contenuto della deduzione di altri errori, standard e definizione pertinente

2.1. Contenuto e Standard delle Deduzioni di Altri Errori

Categorie di altri errori, contenuto della deduzione, standard e codici. (Tabella 10-1-6)

Tabella 10-1-6 Categorie di altri errori, contenuto della deduzione, standard di deduzione e codici di deduzione

Categoria	Contenuto e standard della deduzione	Codice
Perdita di equilibrio	- Oscillazione del busto (sottrarre 0,05)	70A
	- Spostamenti o saltelli dei piedi (sottrarre 0,1)	70B
	- Extra supporto (sottrarre 0,2)	71
	- Caduta (sottrarre 0,3)	72
Armi	- L'arma entra in contatto involontariamente con il tappeto (sottrarre 0,1)	73
	- Perdita della presa (sottrarre 0,1)	
	- L'arma colpisce il corpo (sottrarre 0,1)	
	- L'arma si deforma (sottrarre 0,1)	
	- La superficie del ventaglio si stacca dalle aste (sottrarre 0,1)	
	- Arma rotta (sottrarre 0,2)	74
	- Le aste principali o secondarie del ventaglio si rompono, i chiodi sulle aste cadono/si staccano (sottrarre 0,2)	
	- Arma caduta sul tappeto (sottrarre 0,3)	75

Abbigliamento	- Fiocco della sciabola; nappa della spada; barba della lancia; capo d'abbigliamento; copricapo lasciato cadere a terra (sottrarre 0,1)	76
	- Nastro della sciabola; fiocco della spada; arma morbida che s'impiglia alla mano o al corpo (sottrarre 0,1)	
	- Abito si strappa o bottone si apre (sottrarre 0,1)	
	- Scarpe lasciate cadere (sottrarre 0,1)	
Altri	- Tecnica di equilibrio non completata ritmicamente e rapidamente secondo le caratteristiche dell'evento (sottrarre 0,1)	77
	- Tecnica di equilibrio non mantenuta per almeno 2 secondi (sottrarre 0,1)	
	- Uscita (sottrarre 0,1)	78
	- Dimenticanza (movimento dimenticato) (sottrarre 0,1)	79

2.2. Altri errori Definizioni rilevanti

- **Oscillazione:** definito come la parte superiore del corpo di un atleta che si sposta (oscilla) in 2 direzioni diverse. Ad esempio, l'atleta perde il suo centro di equilibrio e, per mantenere l'equilibrio, oscilla la parte superiore del corpo a sinistra e a destra, in avanti e indietro, o in un movimento circolare che termina in posizione verticale, è considerato come oscillazione.
- **Spostamento:** si riferisce a una situazione in cui si sta in piedi o si atterra su entrambi i piedi o su un solo piede o su un piede e una gamba. Se un piede di supporto si muove o si sposta lateralmente, è considerato uno spostamento.
- **Saltello:** si riferisce a una situazione in cui si sta in piedi o si atterra su entrambi i piedi o su un solo piede. Se un piede di supporto lascia il tappeto in un salto o un balzo, è considerato uno saltello.
- **Extra Supporto:** se un atleta durante la sua prestazione, sia in movimento che in una postura statica, perde l'equilibrio e usa una mano, un gomito, un ginocchio, una gamba non di sostegno (durante una postura con una sola gamba) o l'arma come appoggio, viene considerato extra supporto. (Nota: se l'arma colpisce il tappeto durante il corso di un movimento senza alcuna forza applicata come sostegno, deve essere considerata come un'arma che colpisce il tappeto e i punti saranno dedotti di conseguenza).
- **Caduta:** se un atleta durante la sua prestazione, sia in movimento che in una postura statica, perde l'equilibrio e usa entrambe le mani, la testa, la parte superiore del braccio (sopra il gomito), la spalla, il busto, i glutei; o se due o più parti del corpo entrano simultaneamente in contatto con il tappeto o una parte del corpo e l'arma (l'arma è considerata un'estensione del braccio), viene considerata una caduta. (Nota: negli eventi di combattimento coreografato, le cadute intenzionali a terra non sono considerate né dedotte come cadute).
- **Arma che tocca il corpo:** se un atleta durante una tecnica d'arma, tocca una qualsiasi parte del suo corpo, verrà considerato come arma che tocca il corpo e dedotto di conseguenza. (Nota: ad eccezione di specifiche tecniche con arma in cui il contatto avviene intenzionalmente con il corpo)
- **Arma deformata:** si riferisce a quando l'arma è stata deformata a un grado superiore a 45° rispetto alla sua forma originale prevista.
- **Uscita dal tappeto:** se un atleta durante la sua esibizione tocca il tappeto al di fuori della linea di confine dell'arena di gara con una qualsiasi parte del

suo corpo, viene considerato uscita. Se l'arma tocca il tappeto al di fuori della linea di confine dell'area di gara o se una qualsiasi parte del corpo dell'atleta si estende oltre la linea di confine dell'area di gara ma non entra in contatto con il tappeto, non è considerata uscita.

- **Tenuta dell'equilibrio:** il calcolo del tempo inizia quando il movimento si ferma per la prima volta in uno stato statico o immobile. Questo si applica solo agli eventi Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu.

- **Dimenticanza:** se un atleta durante la sua prestazione ha un vuoto di memoria e si interrompe o si ferma in modo non convenzionale o ha movimenti caotici, è considerato dimenticanza.

- Se durante una singola tecnica si verifica più di un "Altro Errore", questi verranno dedotti in modo cumulativo.

- "Altri Errori" verranno dedotti quanto si verificano in modo cumulativo.

Sezione 2 - Valutazione della prestazione complessiva (gruppo di valutazione B)

Criteri di valutazione, categorie e valori della Prestazione Complessiva per Routine Libere e Routine Codificate. (Tabella 10-2-1)

Tabella 10-2-1 Criteri di valutazione, categorie e valori della prestazione complessiva per Routine Libere e Routine Codificate

Livello	Grado	Intervallo di punteggio	Standard di punteggio
Superiore	1	4.91 – 5.00	- Le tecniche sono corrette; il metodo esatto; - la forza sufficiente; la distribuzione della forza fluida ed efficace; concentrazione accurata della forza; - coordinazione tra occhi, mani, movimento del corpo, passi e arma; - il ritmo distinto; - espressione stilistica corretta; - buona armonia tra movimento e musica di accompagnamento (ove applicabile).
	2	4.71 – 4.90	
	3	4.51 – 4.70	
Medio	4	4.31 – 4.50	- Le tecniche sono generalmente corrette; il metodo generalmente esatto; - la forza generalmente sufficiente; la distribuzione della forza in generale fluida ed efficace; focalizzazione generalmente accurata della forza; - coordinazione generale tra occhi, mani, movimento del corpo, passi e arma; - il ritmo distinto in generale; - espressione stilistica corretta in generale; - armonia media tra movimento e musica di accompagnamento (ove applicabile).
	5	4.11 – 4.30	
	6	3.91 – 4.10	
Inferiore	7	1.60 – 1.91	- Tecniche non corrette; metodo inesatto; - forza insufficiente; distribuzione della forza approssimativa e inefficace; focalizzazione imprecisa della forza; - mancanza di coordinazione tra occhi, mani, movimento del corpo, passi e arma; - ritmo indistinto; - espressione stilistica non corretta e indistinta; - scarsa armonia tra movimento e musica di accompagnamento (ove applicabile).
	8	1.31 – 1.60	
	9	1.01 – 1.30	

Sezione 4 - Valutazione della coreografia

1. Contenuto e standard di deduzione della coreografia

Contenuto e valore della deduzione della coreografia. (Tabella 10-4-1)

Tabella 10-4-1 Categorie di deduzione della coreografia, contenuto della deduzione, standard di deduzione e codici di deduzione

Categoria	Contenuto e standard della deduzione	Codice
Tecniche obbligatorie	- Per ogni tecnica obbligatoria mancante/alterata nelle routine libere. (sottrarre 0,2)	80
	- Per ogni tecnica obbligatoria mancante/aggiuntiva/alterata nelle routine codificate. (sottrarre 0,2)	
	- Routine codificate: passaggio mancante o aggiunto. (sottrarre 0,1)	81
	- Routine codificate Nanquan, Nandao, Nangun: per ogni vocalizzazione mancante o aggiunta o non vocalizzata in conformità dei requisiti. (sottrarre 0,2)	82
Struttura e Composizione	Routine codificate: - Per gli eventi di tipo Changquan e Nanquan (incluse le routine con le armi), movimenti eseguiti in direzioni alterate oltre i 90 gradi. (sottrarre 0,1) - Per gli eventi di Taijiquan e Taijijian, movimenti eseguiti in direzioni alterate oltre i 45 gradi. (sottrarre 0,1)	84
Musica	- Eventi che richiedono accompagnamento musicale: nessuna musica o musica che includa voci/testi. (sottrarre 0,5)	86

2. Istruzioni per la deduzione della coreografia

La modifica della tecnica obbligatoria si riferisce anche a una tecnica o posizione che viene eseguita in modo poco chiaro o disordinato, a cui mancano parti richieste e che pertanto non è riconosciuta come tecnica standardizzata in una routine codificata o libera.

Capitolo 11 – Ruoli e responsabilità

Sezione 1 - La Giuria d'Appello

1. Presidente della Giuria d'Appello

- 1.1. Presiede i lavori della Giuria d'Appello
- 1.2. Ispeziona l'attrezzatura della Giuria d'Appello.
- 1.3. Partecipa alla riunione tecnica e riferisce gli aspetti principali relativi al ricorso.
- 1.4. Non accetta alcun ricorso presentato da quindici minuti dopo la conclusione della visualizzazione dei risultati della routine in questione.
- 1.5. Emette e riceve i moduli del ricorso e riscuote la tassa per il ricorso di € 100,00, emettendo ricevute per tali moduli.
- 1.6. Gestisce il processo di indagine del ricorso tramite la relativa revisione video e supervisiona il processo di deliberazione e votazione della Giuria. Segnala tempestivamente il verdetto della Giuria al team interessato e al Comitato Organizzatore a fini della verbalizzazione.
- 1.7. Se un ricorso dovesse essere ritenuto giustificato, il punteggio finale dell'atleta verrà modificato e la tassa di ricorso verrà rimborsata alla squadra.
- 1.8. Può invitare le persone interessate a partecipare alle deliberazioni, se necessario. Le persone invitate non hanno diritto di voto.

2. Membri della Giuria d'Appello

- 2.1. Conducono il lavoro in linea con quanto assegnato dal Presidente.
- 2.2. Indagano e deliberano su un ricorso in linea con il suo contenuto specifico.

Sezione 2 - Giudici

1. Capo Arbitro

- 1.1. Guida il team di giudici e supervisiona tutti gli aspetti del giudizio per la competizione.
- 1.2. Organizza il gruppo di giudici per rivedere e studiare le regole prima dell'inizio della competizione. Organizza e guida le sessioni di pratica di punteggio e chiarisce e spiega le regole e i regolamenti.
- 1.3. Ispeziona la sede della competizione, l'attrezzatura, l'attrezzatura di giudizio, i moduli e i documenti della competizione e il sistema di punteggio elettronico.
- 1.4. Partecipa alla riunione tecnica e presenta un rapporto che copra gli aspetti importanti dell'evento. Risponde alle domande tecniche, se necessario, dai vari team. Esamina la cerimonia del sorteggio.
- 1.5. Assiste e dirige gli annunciatori, i tecnici del suono e gli operatori di ripresa della Giuria d'Appello nel loro lavoro, se necessario.
- 1.6. Il giorno prima dell'inizio della competizione, organizza il gruppo dei giudici, inclusi gli operatori del sistema di punteggio elettronico, gli annunciatori, i tecnici del suono e gli operatori di ripresa della Giuria d'Appello per partecipare a una prova simulata della competizione.
- 1.7. Organizza una riunione preparatoria dei giudici 30 minuti prima dell'inizio di ogni sessione di competizione. Tiene i debriefing dei giudici dopo la conclusione di ogni sessione.
- 1.8. Durante una sessione di competizione, può sostituire i funzionari o riorganizzare i loro compiti se lo ritiene necessario e ha il diritto di adottare misure disciplinari nei confronti dei giudici che hanno commesso gravi errori.
- 1.9. Esamina e approva i risultati della competizione.

2. Assistente del Capo Arbitro

- 2.1. Lavora sotto la guida del Capo Arbitro.

2.2. Può agire per conto del Capo Arbitro in caso di sua assenza, assistere e svolge i compiti impartiti dal Capo Arbitro.

3. Capo Giudice

3.1. Opera sotto la guida del Capo Arbitro.

3.2. Guida i giudici per il corso di aggiornamento prima dell'inizio della competizione. Partecipare alle prove simulate della competizione.

3.3. È responsabile della revisione dei moduli di registrazione dei contenuti obbligatori.

3.4. Organizza l'implementazione del giudizio e rivede e, se necessario, gestisce qualsiasi non conformità di routine come notificato dall'Assistente del Capo Giudice.

3.5. Deduce punti per violazioni del limite di tempo di routine (sotto tempo/sopra tempo), e/o per errori coreografici.

3.6. Consiglia al Capo Giudice di adottare misure disciplinari nei confronti di un Giudice che ha commesso gravi errori.

4. Assistente del Capo Giudice

4.1. Obbedisce al Capo Giudice e lavora diligentemente. Padroneggia completamente tutti i contenuti obbligatori delle routine libere e tutte le routine (codificate) della competizione. Partecipa al corso di aggiornamento dei giudici e alle prove simulate della competizione. Esegui tutto il lavoro di preparazione necessario per la competizione.

4.2. Implementa le regole e i regolamenti. Esamina il contenuto dell'effettiva esecuzione della routine di ciascun concorrente e tiene note e registrazioni dettagliate.

4.3. Informa tempestivamente il Capo Giudice se l'esecuzione della routine di un atleta non è conforme ai requisiti della coreografia.

4.4. Registra accuratamente la durata della routine di tutti gli atleti. Segnala tempestivamente al capo giudice il tempo della routine di ciascun atleta.

5. Giudici del Gruppo A e B

5.1. Obbedisce al Capo Giudice e lavora diligentemente. Partecipa alle sessioni di studio dei giudici e alle prove simulate della competizione.

Svolge tutto il lavoro di preparazione alla competizione necessario.

5.2. Implementa le regole e i regolamenti. Giudica la prestazione effettiva di ogni concorrente in modo indipendente in linea con le regole e prende appunti dettagliati.

5.3. I giudici del Gruppo A sono responsabili della valutazione della Qualità dei Movimenti della prestazione di routine di un concorrente.

5.4. I giudici del Gruppo B sono responsabili della valutazione della Prestazione Complessiva della prestazione di routine di un concorrente.

6. Responsabile della Pianificazione e della Verbalizzazione

6.1. È responsabile di tutto il lavoro di registrazione. Assegna il lavoro in linea con i requisiti dell'evento.

6.2. Organizza e dispone il gruppo di registrazione per rivedere le regole della competizione, i regolamenti e partecipare alle prove di simulazione della competizione.

6.3. Organizza e rivede tutte le iscrizioni all'evento, i moduli di registrazione dei contenuti obbligatori. È responsabile della compilazione dei programmi delle riunioni, dei programmi delle sessioni di allenamento degli atleti e dei programmi delle competizioni.

- 6.4. Responsabile dell'organizzazione dei programmi per l'allenamento e le competizioni, della compilazione dei libretti dell'evento e della preparazione di tutti i moduli delle competizioni.
- 6.5. Ispeziona e accetta tutti gli articoli correlati alla coreografia e i relativi premi.
- 6.6. Partecipa alla riunione tecnica. Organizza la cerimonia del sorteggio, predispone la lista di partenza sequenziale di tutti gli atleti di tutti gli eventi.
- 6.7. Arriva sul posto almeno 45 minuti prima dell'inizio della sessione di competizione ed esegue tutti i lavori di preparazione necessari.
- 6.8. Consegna puntualmente l'elenco finale degli appelli al Capo Arbitro, agli Operatori del Sistema di Punteggio Elettronico e agli Annunciatori.
- 6.9. Esamina i risultati e la classifica della competizione.
- 6.10. Organizza e stampa i libretti dei risultati.

7. Capo Cancelliere

- 7.1. Organizza e prepara le chiamate e assegna il lavoro in linea con i requisiti.
- 7.2. Organizza le sessioni di studio dei gruppi di chiamata per rivedere le regole e i regolamenti.
- 7.3. Ispeziona e accetta le specifiche e le quantità degli articoli delle chiamate.
- 7.4. Collabora con il Comitato Organizzatore per confermare i percorsi di entrata e uscita degli atleti dal campo di gara e confermare la posizione dell'area di chiamata.
- 7.5. Organizza la partecipazione del membro del gruppo di chiamata alla prova di simulazione della competizione.
- 7.6. Arriva alla sede 45 minuti prima dell'inizio della sessione di competizione ed esegui tutto il lavoro di preparazione necessario.
- 7.7. Ispeziona le armi e le uniformi di tutti i concorrenti.
- 7.8. Consegna l'elenco finale delle chiamate al Capo Programmatore-Registratore in tempo.

8. Pianificatore

- 8.1. Organizza e prepara il lavoro in conformità con i requisiti del Capo Pianificatore-Verbalizzante.
- 8.2. Studia le regole e i regolamenti. Partecipa alle prove di simulazione della competizione.
- 8.3. Esamina i moduli di registrazione in conformità con i requisiti del regolamento, tra cui:
 - Numero di partecipanti
 - Nomi completi degli atleti
 - Date di nascita degli atleti
 - Eventi registrati degli atleti
 - Compila le statistiche
- 8.4. Compila gli ordini del giorno delle riunioni, i programmi di allenamento e i programmi delle competizioni. Compila i libretti degli eventi.
- 8.5. Esamina i moduli di registrazione dei contenuti obbligatori.
- 8.6. Dopo le cerimonie di sorteggio, stampa l'elenco di partenza di ogni evento e lo consegna a ogni squadra partecipante.
- 8.7. Prepara i vari moduli necessari per la competizione.
- 8.8. Prepara le bacheche degli annunci della competizione. Affigge tempestivamente i vari annunci su queste bacheche.
- 8.9. Stampa i certificati e li distribuisce tempestivamente.
- 8.10. Prima dell'inizio di ogni cerimonia di premiazione delle medaglie, consegna gli elenchi dei nomi degli atleti al Capo Cancelliere, agli Annunciatori e al gruppo di premiazione delle medaglie.

8.11. Prepara, stampa e distribuisce i libretti dei risultati.

9. Registratori di Punteggio (utilizzati quando non è disponibile un sistema di punteggio elettronico)

9.1. Studia le regole, i regolamenti e gli standard di gara correlati. Partecipa alla prova di gara simulata.

9.2. Registra accuratamente il risultato della valutazione di ciascun giudice e calcola il punteggio della Qualità dei Movimenti (Punteggio di Esecuzione), il Punteggio della Prestazione Complessiva (Punteggio di Prestazione) e il punteggio finale dell'atleta. Segnala il punteggio di ciascun atleta al Capo Giudice in modo tempestivo dopo essere stato esaminato dal Capo Pianificatore-Verbalizzante.

10. Ufficiale di Chiamata

10.1. Organizza e prepara il lavoro in linea con le richieste del Capo Cancelliere.

10.2. Studia le regole, i regolamenti e gli standard di gara correlati. Partecipa alla prova di gara simulata.

10.3. Esegue la prima chiamata 30 minuti prima dell'inizio dell'evento in questione.

Esegue la seconda chiamata 20 minuti prima dell'inizio dell'evento in questione.

Esegue la terza chiamata 10 minuti prima dell'inizio dell'evento in questione.

Controlla e conferma i dettagli di ogni atleta a ogni sessione di chiamata. Assicura che le armi e l'uniforme di ogni atleta siano conformi ai regolamenti.

10.4. Cinque (5) minuti prima dell'inizio dell'evento in questione, conduce gli atleti all'area di attesa designata.

10.5. Conduce gli atleti nel campo di gara e gli indica di eseguire il saluto con palmo e pugno verso il Capo Giudice e quindi consegna la lista di partenza delle chiamate e il modulo di registrazione del punteggio al Capo Giudice.

10.6. Prima che gli atleti entrino nel campo di gara, controlla la loro tessera di accreditamento e conferma la loro identità. Ispeziona l'abbigliamento da gara, le armi e il pettorale di gara (se applicabile).

10.7. Conduce gli atleti al campo di gara e li accompagna fuori dopo la loro gara.

10.8. Effettua la chiamata prima dell'inizio della cerimonia di premiazione.

Sezione 3 - Altro personale della competizione

1. Annunciatori

1.1. Hanno una buona conoscenza e comprensione dei regolamenti della competizione, delle regole dell'evento, delle caratteristiche del Wushu e di altri aspetti importanti correlati all'evento.

1.2. Hanno familiarità con le informazioni sugli atleti, i giudici e le informazioni sui membri della Giuria d'Appello.

1.3. Partecipano alla prova generale della competizione simulata.

1.4. Arrivano sul luogo 1 ora prima dell'inizio della sessione di gara. Introducono gli aspetti di quella particolare competizione e la conoscenza del Wushu competitivo in generale, le caratteristiche specifiche dell'evento. Annunciano i punti di interesse per il pubblico.

1.5. Annunciano l'inizio della competizione. Presentano i membri della Giuria d'Appello e i giudici in servizio durante una sessione.

1.6. Annunciano il punteggio finale di ogni atleta.

1.7. Annunciano le notifiche del Comitato Organizzatore. In caso di emergenza, annunciano tempestivamente i passaggi da intraprendere da parte di tutti.

1.8. Dirigono la cerimonia di premiazione delle medaglie.

2. Tecnici del Suono

- 2.1. Preparano la musica cerimoniale e altri materiali audiovisivi promozionali.
- 2.2. Riproducono le rispettive musiche di routine per gli atleti durante le loro sessioni di allenamento. Memorizzano le rispettive musiche nella posizione corretta sul PC.
- 2.3. Partecipano alla prova generale della gara simulata.
- 2.4. Arrivano sul luogo 1 ora prima dell'inizio della sessione di gara e riproducono i rispettivi materiali audiovisivi promozionali.
- 2.5. Riproducono la musica cerimoniale richiesta durante l'evento e la cerimonia di premiazione delle medaglie.
- 2.6. Riproducono la rispettiva musica di ogni atleta durante la sua esibizione.

3. Operatori di Ripresa della Giuria d'Appello

- 3.1. Ispezionano tutte le telecamere di registrazione video e le relative apparecchiature per assicurarsi che funzionino correttamente.
- 3.2. Partecipano alla prova generale della gara simulata.
- 3.3. Registrano chiaramente l'esibizione di ogni concorrente per intero e senza interruzioni.
- 3.4. Riproducono il video in linea con i requisiti durante la competizione.
- 3.5. Possono lasciare la sede della competizione solo dopo la fine di una sessione con l'approvazione del presidente della Giuria d'Appello.
- 3.6. Garantiscono la corretta custodia di tutti i video dell'intera competizione. Al termine della competizione, forniscono tutte le registrazioni video della competizione alla segreteria Gara per scopi di archiviazione.

4. Operatori del Sistema di Punteggio

- 4.1. Aprono e chiudono il sistema di registrazione online in linea con i regolamenti dell'evento. Mantengono riservate tutte le informazioni inviate.
- 4.2. Accettano tutte le informazioni e le registrazioni inviate online, comprese le informazioni dei partecipanti, le informazioni sull'evento registrato, la registrazione del contenuto obbligatorio. Compilano pacchetti statistici completi della competizione, incluso il numero di partecipanti ed eventi.
- 4.3. Forniscono tutti i moduli di competizione.
- 4.4. Inseriscono tutti i contenuti obbligatori nel sistema di punteggio elettronico.
- 4.5. Partecipano alla riunione tecnica. Gestiscono la sessione di sorteggio e assistono il Capo Pianificatore-Verbalizzante per confermare l'elenco di partenza di ogni evento.
- 4.6. Forniscono assistenza tecnica ai giudici durante le sessioni di aggiornamento. Partecipano alle prove simulate della competizione.
- 4.7. Arrivano alla sede 1 ora prima dell'inizio della sessione di competizione. Si assicurano che il sistema di punteggio elettronico funzioni correttamente per tutta la durata di ogni sessione di competizione.
- 4.8. Forniscono il modulo dei risultati di ogni evento.