



**POLSKI ZWIĄZEK
WUSHU**

REGULAMIN KONKURENCJI FORM

2022

Spis treści

Wstęp.....	1
1. Struktura organizacyjna.....	2
1.1 Sędziowie	2
1.2 Pracownicy funkcyjni.....	4
1.3 Obowiązki pracowników funkcyjnych.....	5
1.4 Komisja Apelacyjna.....	9
2. Przepisy ogólne	11
2.1 Rodzaje rywalizacji	11
2.2 Konkurencje	11
2.3 Kategorie wiekowe	11
2.4 Kolejność startów	12
2.5 Obecność zawodników	12
2.6 Protokół.....	12
2.7 Pomiar czasu	15
2.8 Limity czasowe	16
2.9 Nieukończenie i powtórzenie formy.....	16
2.10 Ilość zawodników w układach grupowych.....	16
2.11 Prezentacja wyników.....	17
2.12 Dyskwalifikacja/wycofanie z rywalizacji.....	17
2.13 Procedura odwoławcza	17
2.14 Kontrola dopingowa	18
2.15 Ranking.....	18
2.16 Ubiór w czasie zawodów	19
2.17 Numery startowe	22
2.18 Broń.....	22
2.19 Muzyka	23
2.20 Pole startowe	23
2.21 Usytuowanie sędziów i pracowników funkcyjnych.....	24
2.22 Obowiązkowe techniki w formach układanych	26

3.	Metody i kryteria oceny form bez podziału na grupy sędziów	32
3.1	Sposób oceny startu przez poszczególnych sędziów	32
3.2	Obliczanie noty końcowej.....	32
3.3	Kryteria oceny ogólnej występu	33
3.4	Kryteria oceny błędów choreografii	34
3.5	Punkty odejmowane przez sędziego głównego.....	34
4.	Metody i kryteria oceny form z podziałem na grupy sędziów	38
4.1	Sposób oceny	38
4.2	Kryteria oceny	38
4.3	Sposób prezentacji wyników	39
4.4	Obliczanie not.....	39
4.5	Punkty odejmowane przez sędziego głównego.....	39
4.6	Obliczanie noty końcowej.....	40
4.7	Ocena techniczna występu (grupa sędziowska A)	40
4.8	Ocena choreografii (grupa sędziowska B).....	54
	Appendix – elementy oceny Nandu.....	56
1.	Nandu – błędy krytyczne	57
2.	Rodzaje technik Nandu oraz ich połączenia	66

Wstęp

Niniejszy Regulamin Konkurencji Form Polskiego Związku Wushu 2022 powstał w oparciu o dwa dokumenty:

1. International Wushu Federation 2019 Wushu Taolu Competition Rules & Judging Methods / 国际武术联合会 2019 武术套路竞赛规则与裁判法
2. IWUF 2019 Traditional Wushu Competition Rules & Judging Methods / 国际武术联合会 2019 传统武术套路竞赛规则与裁判法

Stanowią one obecnie podstawę oceny konkurencji form w czasie zawodów sportowych Wushu / Kung fu na całym świecie. Z uwagi na realia zawodów w Polsce, dokumenty te musiały zostać poddane pewnym modyfikacjom, aby mogły być wykorzystane w czasie zawodów ogólnopolskich oraz lokalnych.

Modyfikacje te obejmują:

1. Połączenie dwóch w/w dokumentów, z których jeden obejmuje sędziowanie bez podziału na grupy sędziów, wykorzystywane głównie w przypadku sędziowania form tradycyjnych, a drugi sędziowanie z podziałem na grupy sędziowskie, wykorzystywany głównie w przypadku sędziowania układanych i standaryzowanych, w spójną całość.
2. Uproszczenie i zmniejszenie struktury organizacyjnej.
3. Dopuszczenie starszej wersji regulaminu (IWUF Taolu Rules 2005) jako alternatywnej metody sędziowania, w zakresie ilości sędziów i ich funkcji.
4. Usunięcie większości rozdziału poświęconego układaniu form z Nandu, który będzie tematem osobnej publikacji.

1. Struktura organizacyjna

1.1 Sędziowie

1. SKŁAD SĘDZIOWSKI

Na skład sędziowski składają się:

1. Sędzia główny zawodów, asystent s. g. z.
2. Sędzia główny planszy
3. Sędziowie punktowi
4. Sędzia sprawdzający układ (nie zawsze występuje)

Obsada sędziowska planszy w konkurencjach form tradycyjnych, sportowych oraz Taijiquan, bez elementów Nandu – możliwe warianty:

Wariant 1:

- Sędzia główny x 1 (jednocześnie jest sędzią punktowym)
- 3, 4 lub 5 sędziów punktowych

Wariant 2:

- Sędzia główny x 1 (zarządza składem sędziowskim, nie punktuje zawodników)
- 3, 4 lub 5 sędziów punktowych

Wariant 3:

- Sędzia główny x 1 (jednocześnie jest sędzią grupy B)
- Sędziowie grupy A (ocena jakości technik) x 3
- Sędziowie grupy B (ocena ogólna występu) x 4

Wariant 4:

- Sędzia główny x 1 (zarządza składem sędziowskim, nie punktuje zawodników)
- Sędziowie grupy A (ocena jakości technik) x 3
- Sędziowie grupy B (ocena ogólna występu) x 5
- Sędzia sprawdzający układ x 1 (dotyczy form układanych i obligatoryjnych)

2. OBOWIĄZKI SKŁADU SĘDZIOWSKIEGO

1. Sędzia Główny Zawodów

- 1.1. Kieruje pracą wszystkich sędziów i pracowników funkcyjnych zawodów.
- 1.2. Wyjaśnia i interpretuje regulamin zawodów, ale nie ma prawa do jego zmian i modyfikacji.
- 1.3. Może dokonywać zmian w składzie sędziów. Może wyciągać konsekwencje dyscyplinarne w stosunku do sędziów naruszających znacząco regulamin zawodów.
- 1.4. Może kierować upomnieniami w stronę trenerów i zawodników poszczególnych klubów, oraz rekomendować podjęcie środków dyscyplinarnych w przypadku naruszenia regulaminu / norm społecznych. Środki dyscyplinarne mogą obejmować również unieważnienie wyników.
- 1.5. Podsumowuje pracę sędziów i pracowników funkcyjnych po zakończeniu zawodów.
- 1.6. Przewodniczy składowi sędziowskiemu i rozpatruje wszystkie kwestie związane z sędziowaniem na danych zawodach.
- 1.7. Organizuje skład sędziowski i powtarza materiał Konieczny do sędziowania konkurencji form. Organizuje kurs odświeżający dla sędziów, odpowiada na pytania związane z ocenianiem i regulaminami.
- 1.8. Kontroluje obiekt, sprzęt, kostium i przybory zawodników, formularze zgłoszeniowe oraz komputerowy system oceny.
- 1.9. Uczestniczy w odprawie technicznej ekip, prezentując dane na temat zawodów. Odpowiada na pytania uczestników (zawodników, trenerów) na temat danych zawodów. Kontroluje proces losowania kolejności startów.
- 1.10. Asystuje i koordynuje pracę osób zapowiadających, realizatorów dźwięku oraz operatorów kamer.
- 1.11. Organizuje odprawę sędziów przed i po każdej sesji.
- 1.12. W czasie sesji może wymieniać pracowników funkcyjnych oraz sędziów, jeśli występuje taka potrzeba.
- 1.13. Monitoruje i zatwierdza wyniki zawodów.

2. Asystent Sędziego Głównego zawodów

- 2.1. Asystuje Sędziemu Głównemu zawodów w czasie pełnienia obowiązków
- 2.2. Pełni funkcję Sędziego Głównego zawodów w czasie jego nieobecności.

3. Sędzia Główny planszy

- 3.1. Przeprowadza kurs odświeżający dla sędziów i monitoruje pracę sędziów w czasie zawodów.
- 3.2. Odejmuje punkty zawodnikom za niedoczas/przekroczenie czasu oraz za błędy w choreografii.
- 3.3. Składa wnioski do Sędziego Głównego zawodów lub do Zarządu PZWushu o akcje dyscyplinarne względem sędziów, zawodników, trenerów.

-
- 3.4. Pracuje pod przewodnictwem Sędziego Głównego Zawodów
 - 3.5. Prowadzi grupę sędziowską w czasie kursu odświeżającego.
 - 3.6. Kontroluje formularze obowiązkowych technik oraz technik Nandu.
 - 3.7. Kontroluje pracę sędziów i przeprowadza sędziowanie uwzględniając informacje sędziego monitorującego choreografię.
 - 3.8. Odejmuje punkty za przekroczenie limitów czasowych (przekroczenie czasu, niedoczas) oraz błędy w choreografii.
 - 3.9. W przypadku wchodzenia w skład grupy sędziowskiej, wystawia notę zawodnikowi jako członek składu sędziowskiego grupy B.
 - 3.10. Raportuje Sędziemu Głównemu Zawodów sędziów, którzy wymagają wymiany/popełniają rażące błędy oceny.
4. Sędzia Punktowy
 - 4.1. Bierze udział w centralnym kursie sędziowskim (co najmniej 1x w roku) oraz w kursach odświeżających przez zawodami. Uczestniczy w przyznawaniu punktów w czasie zawodów.
 - 4.2. Sędziuje zgodnie z obowiązującymi regulaminami, niezależnie i przy zachowaniu bezstronności. Prowadzi zapis przyznanych wyników.
 - 4.3. Sędziowie grupy A: odpowiedzialni są za ocenę jakości technicznej występu zawodnika na podstawie regulaminu.
 - 4.4. Sędziowie grupy B: odpowiedzialni są za ogólną oceną występu zawodnika na podstawie regulaminu.
 - 4.5. Pracuje pod przewodnictwem sędziego głównego. Uczestniczy w centralnym kursie sędziowskim oraz kursie odświeżającym. Są przygotowani pod względem regulaminów oraz stroju do wykonania pracy sędziego.
 - 4.6. Rzetelnie ocenia starty zawodników na podstawie aktualnych regulaminów. Sędziuje niezależnie i sprawiedliwie.
 5. Sędzia monitorujący choreografię (Routine Inspector)
 - 5.1. Działa pod przewodnictwem sędziego głównego.
 - 5.2. Posiada biegłą znajomość regulaminu, zwłaszcza w odniesieniu do obowiązkowych elementów form układanych oraz Duilian.
 - 5.3. Posiada bardzo dobrą znajomość form standaryzowanych i obligatoryjnych.
 - 5.4. Sprawdza zgodność form z regulaminem, raportuje ewentualne problemy sędziemu

1.2 Pracownicy funkcyjni

1. Główna osoba odpowiedzialna za rejestrację i harmonogram zawodów: x 1

-
2. Osoby asystujące odpowiedzialne za rejestrację i harmonogram zawodów: x 3-5
 3. Główna osoba odpowiedzialna za odprawy zawodników i ceremonię nagradzania: x 1
 4. Osoby asystujące odpowiedzialne za odprawy zawodników i ceremonię nagradzania: x 1-3
 5. Osoby mierzące czas występu zawodnika: x 1-2
 6. Osoby notujące wyniki (w przypadku braku systemu elektronicznego): x 2-3
 7. Osoby zapowiadające: x 1-2
 8. Realizatorzy dźwięku: x 1-2
 9. Operatorzy kamer Komisji Apelacyjnej: x 2-4
 10. Operatorzy Systemu elektronicznego: x 1-2
 11. Osoby reprezentacyjne, asystujące przy ceremonii nagradzania: x 1-2.

W przypadku braku systemu elektronicznego, liczenie punktów odbywa się przez ręczne obliczanie not.

1.3 Obowiązki pracowników funkcyjnych

1. Główna osoba odpowiedzialna za rejestrację i harmonogram zawodów: x 1.
 - 1.1. Jest odpowiedzialna za prawidłowość danych rejestracyjnych, wyników oraz innych danych dotyczących zawodów.
 - 1.2. Sprawdza i potwierdza poprawność danych rejestracyjnych, przygotowuje harmonogram zawodów. Sprawdzenie danych obejmuje w szczególności:
 - Ilość zawodników
 - Imiona i nazwiska zawodników
 - Daty urodzenia zawodników
 - Zgłoszenia do poszczególnych konkurencji
 - Statystyki
 - 1.3. Uczestniczy w odprawie technicznej ekip. Organizuje ceremonię losowania kolejności konkurencji oraz kolejności startów.
 - 1.4. Przygotowuje formularze niezbędne do przeprowadzenia zawodów, listy startowe, sprawdza poprawność wyników poszczególnych konkurencji oraz przygotowuje ranking zawodników.
 - 1.5. Nadzoruje i koordynuje prace przygotowawcze oraz testy komputerowego systemu sędziowania.
 - 1.6. Przygotowuje listę wyników, w zgodności z regulaminem zawodów.
 - 1.7. Organizuje szkolenie dla swoich asystentów w zakresie regulaminu danych zawodów.
 - 1.8. Sprawdza formularze Nandu (jeśli występują) oraz formularze technik obowiązkowych (dotyczy form układanych).

-
- 1.9. Jest odpowiedzialny za grafik odpraw, grafik treningów zawodników/ekip oraz harmonogram startów.
 - 1.10. Tworzy oraz publikuje skutecznie/dostarcza listy startowe, inne listy niezbędne w czasie zawodów, informatory dotyczące zawodów oraz certyfikaty/dyplomy.
 - 1.11. Nadzoruje i zatwierdza elementy programu zawodów oraz wręczane nagrody.
 - 1.12. Organizuje i nadzoruje udział swoich asystentów w próbach przed rozpoczęciem zawodów.
 - 1.13. Jest obecny w miejscu rozgrywania zawodów na co najmniej 45 minut przed ich rozpoczęciem i dokonuje niezbędnych przygotowań.
 - 1.14. Dostarcza terminowo ostateczną listę startową Sędziemu Głównemu Zawodów, operatorom systemu elektronicznego oraz osobom zapowiadającym.
 - 1.15. Sprawdza wyniki zawodów oraz ranking zawodników.
 - 1.16. Przygotowuje i publikuje dokumenty zawierające wyniki zawodów.
 - 1.17. Posiada znajomość regulaminu danych zawodów.
2. Osoby asystujące odpowiedzialne za rejestrację i harmonogram zawodów: x 3-5.
 - 2.1. Asystują głównej osobie odpowiedzialnej za rejestrację i harmonogram zawodów w wykonywaniu jej zadań.
 - 2.2. Posiadają dobrą znajomość regulaminu danych zawodów.
3. Główna osoba odpowiedzialna za odprawy zawodników i ceremonię nagradzania: x 1.
 - 3.1. Organizuje odprawy zawodników i nadzoruje gotowość zawodników do startów, pilnuje godzin rozpoczęcia danej sesji / konkurencji.
 - 3.2. Organizuje szkolenie dla swoich asystentów w zakresie regulaminu danych zawodów.
 - 3.3. Organizuje i nadzoruje udział swoich asystentów w próbach przed rozpoczęciem zawodów.
 - 3.4. Sprawdza zgodność danych zawodnika ze zgłoszeniem/listą startową.
 - 3.5. Przeprowadza inspekcję broni i stroju zawodnika.
 - 3.6. Uzgadnia z komitetem organizacyjnym miejsce wejścia zawodników na planszę oraz miejsce opuszczenia planszy.
 - 3.7. Jest obecny w miejscu rozgrywania zawodów na co najmniej 45 minut przed ich rozpoczęciem i dokonuje niezbędnych przygotowań.
 - 3.8. Przygotowuje kompletną końcową listę startową w każdej konkurencji.
 - 3.9. Organizuje ceremonię nagradzania oraz prowadzi procedurę wyczytywania nagradzanych zawodników.
 - 3.10. Posiada dobrą znajomość regulaminu danych zawodów.
4. Osoby asystujące odpowiedzialne za odprawy zawodników i ceremonię nagradzania: x 1-3.

-
- 4.1. Przeprowadzają pierwszą odprawę (wyczytanie) zawodników na 30 minut przed rozpoczęciem danej konkurencji, drugą odprawę (wyczytanie) zawodników na 20 minut przed rozpoczęciem danej konkurencji, oraz trzecią odprawę (wyczytanie) zawodników na 10 minut przed rozpoczęciem danej konkurencji.
 - 4.2. Sprawdzają zgodność broni i stroju każdego zawodnika z regulaminem danych zawodów/konkurencji.
 - 4.3. Na 5 minut przed startem kierują zawodnika do strefy oczekiwania.
 - 4.4. Kierują zawodnika na pole startowe oraz instruuje zawodnika o obowiązku wykonania ukłonu w stronę Sędziego Głównego (przed wejściem w pole startowe, po wykonaniu formy oraz po otrzymaniu noty końcowej).
 - 4.5. Przed wejściem zawodnika na pole startowe sprawdzają jego identyfikator, potwierdzają zgodność danych zawodnika z danymi na liście startowej, a także zgodność stroju i broni zawodnika z regulaminem.
 - 4.6. Wręczają ostateczną listę startową Sędziemu Głównemu planszy. Wprowadzają zawodnika w pobliże pola startowego oraz asystują zawodnikowi podczas oczekiwania na noty i opuszczania pola startowego po zakończonym występie.
 - 4.7. Sprawdzają obecność zawodników mających wziąć udział w ceremonii nagradzania, przed jej rozpoczęciem.
 - 4.8. Posiadają dobrą znajomość regulaminu danych zawodów.
5. Osoby mierzące czas występu zawodnika (w przypadku braku systemu elektronicznego): x 1-2.
 - 5.1. Mierzą czas wykonania formy przez zawodnika i raportują go sędziemu głównemu danej konkurencji.
 - 5.2. Mierzą czas występu każdego zawodnika i zgłaszają go Sędziemu Głównemu.
 - 5.3. Posiadają dobrą znajomość regulaminu danych zawodów.
6. Osoby notujące i obliczające wyniki zawodników (przy braku systemu elektronicznego): x 2-3.
 - 6.1. Zapisuje wyniki poszczególnych sędziów i oblicza noty końcowe wszystkich grup sędziowskich.
 - 6.2. Posiadają dobrą znajomość regulaminu danych zawodów.
 - 6.3. Uczestniczą w próbach przed rozpoczęciem zawodów.
 - 6.4. Zapisują notę każdego sędziego i obliczają notę za ocenę techniczną, ocenę ogólną oraz Nandu (jeśli występują), i raportują noty Sędziemu Głównemu.
7. Osoby zapowiadające: x 1-2.
 - 7.1. Posiadają dobrą znajomość regulaminu danych zawodów, sportu Wushu itp.

-
- 7.2. Ogłaszają poszczególne punkty programu zawodów, powiadamia uczestników i publiczność o ewentualnych zmianach.
 - 7.3. Posiadają informacje na temat zawodników, sędziów oraz Komisji Apelacyjnej.
 - 7.4. Uczestniczą w próbach przed rozpoczęciem zawodów.
 - 7.5. Są obecni w miejscu rozgrywania zawodów na (1) godzinę przed ich rozpoczęciem. Przedstawiają publiczności informacje na temat danych zawodów, sportu Wushu, o poszczególnych konkurencjach itp.
 - 7.6. Zapowiada rozpoczęcie zawodów, przedstawiają członków Komisji Apelacyjnej oraz składy sędziowskie.
 - 7.7. Odczytują notę końcową każdego zawodnika.
 - 7.8. Przekazują komunikaty komitetu organizacyjnego zawodów.
 - 7.9. Wyczytują medalistów oraz przekazują informacje czasie ceremonii nagradzania.
8. Realizatorzy dźwięku: x 1-2.
 - 8.1. Organizują i koordynują nagłośnienie oraz podkład muzyczny w czasie zawodów.
 - 8.2. Są obecni w miejscu rozgrywania zawodów na (1) godzinę przed ich rozpoczęciem i zapewniają podkład muzyczny.
 - 8.3. Odtwarzają muzykę w czasie treningów zawodników, w czasie startów oraz podczas ceremonii nagradzania.
 - 8.4. Są odpowiedzialni za przechowanie podkładu muzycznego własnego oraz zawodników.
9. Operatorzy kamer Komisji Apelacyjnej: 2-4.
 - 9.1. Sprawdzają sprzęt nagrywający i są odpowiedzialni za jego prawidłowe działanie.
 - 9.2. Uczestniczą w próbach przed rozpoczęciem zawodów
 - 9.3. Nagrywają starty wszystkich zawodników, bez wciskania pauzy i bez zatrzymywania nagrywania.
 - 9.4. Mogą opuścić miejsce rozgrywania zawodów tylko za zgodą Przewodniczącego Komisji Apelacyjnej.
 - 9.5. Udostępniają wszystkie nagrania Komitetowi Technicznemu Polskiego Związku Wushu w celach archiwizacyjnych.
10. Operatorzy Systemu Elektronicznego: x 1-2.
 - 10.1. Otwierają i zamykają rejestrację zgodnie z regulaminem danych zawodów.
 - 10.2. Zachowują poufność informacji.
 - 10.3. Przyjmują wszystkie dane wprowadzone przez ekipy rejestrujące się na zawody, włącznie z formularzami Nandu oraz formularzami technik obowiązkowych (jeśli występują).
 - 10.4. Sporządzają statystyki zawodów.

-
- 10.5. Dostarczają wszystkie niezbędne informacje konieczne do rejestracji oraz pochodzące z system rejestracji
 - 10.6. Borą udział odprawie technicznej ekip. Przeprowadzają procedurę losowania kolejności startów, wspólnie z główną osobą odpowiedzialną za rejestrację i harmonogram zawodów
 - 10.7. Uczestniczą w próbach przed rozpoczęciem zawodów. Prowadzą obsługę informatyczną szkolenia sędziowskiego.
 - 10.8. Są obecni w miejscu rozgrywania zawodów na (1) godzinę przed ich rozpoczęciem i oraz zapewniają prawidłowe działanie elektronicznego systemu sędziowania w czasie trwania zawodów.
 - 10.9. Archiwizują wyniki wszystkich konkurencji po ich zakończeniu.
11. Osoby reprezentacyjne asystujące przy ceremonii nagradzania: x 1-2.
 - 11.1. Uczestniczą w próbach przed rozpoczęciem zawodów.
 - 11.2. Są obecne w miejscu rozgrywania zawodów na (1) godzinę przed rozpoczęciem ceremonii nagradzania.

1.4 Komisja Apelacyjna

1. SKŁAD KOMISJI APELACYJNEJ

Komisja apelacyjna składa się z:

1. Przewodniczącego
2. Zastępcy Przewodniczącego
3. 1, 3 lub 5 członków

2. ZADANIA KOMISJI APELACYJNEJ

1. Przyjmuje wnioski odwoławcze i rozpatruje je w trybie natychmiastowym.
2. Członkowie Komisji Apelacyjnej nie mogą rozpatrywać spraw dotyczących zawodnika ich klubu.
3. W przypadku równej liczby głosów, Przewodniczący Komisji ma głos decydujący
4. Decyzje Komisji Apelacyjnej są ostateczne i nie podlegają podważeniu.
5. W przypadku braku Komisji Apelacyjnej, jej rolę przejmuje gremium wszystkich sędziów form na danych zawodach, pod przewodnictwem kandydata wyłonionego przez Zarząd Polskiego Związku Wushu.
6. Obowiązki Komisji Apelacyjnej może pełnić również samodzielnie Zarząd Polskiego Związku Wushu.

3. CZŁONKOWIE KOMISJI APELACYJNEJ

1. Przewodniczący

- 1.1. Przewodzi pracom Komisji
- 1.2. Nadzoruje sprzęt powierzony Komisji
- 1.3. Uczestniczy w spotkaniu technicznym i przybliża uczestnikom procedurę apelacyjną
- 1.4. Przyjmuje apelacje wniesione w ciągu 15 min od ogłoszeniu wyniku końcowego na tablicy wyników, wraz z opłatą 300 PLN ze strony ekipy wnoszącej apelację. Na przyjętą apelację oraz opłatę, przewodniczący wystawia pokwitowanie.
- 1.5. Przewodniczy procedurze apelacyjnej oraz dostarcza oficjalne wyniki procedury ekipie, która wniosła apelację, oraz komitetowi organizacyjnemu zawodów.
- 1.6. Jeśli postępowanie apelacyjne zakończy się uznaniem argumentów strony apelującej, opłata apelacyjna zostaje zwrócona a nota zawodnika musi zostać skorygowana.

2. Członkowie komisji:

- 1.1 Wywiązują się z zadań postawionych przed nimi przez przewodniczącego, wykonując powierzone im zadania
- 1.2 Współuczestniczą w dochodzeniu oraz podejmowaniu decyzji w postępowaniu apelacyjnym.

2. Przepisy ogólne

2.1 Rodzaje rywalizacji

PODZIAŁ WG TYPU RYWALIZACJI

1. Rywalizacja indywidualna
2. Rywalizacja drużynowa
3. Rywalizacja indywidualna i drużynowa

PODZIAŁ WG GRUP WIEKOWYCH

1. Rywalizacja seniorów (możliwy jest podział seniorów i weteranów)
2. Rywalizacja juniorów
3. Rywalizacja dzieci

2.2 Konkurencje

1. Konkurencje form układanych
 - 1.1. Formy układane ręczne: Changquan, Nanquan, Taijiquan.
 - 1.2. Formy układane z bronią: Jianshu, Daoshu, Nandao, Taijijian, Qiangshu, Gunshu, Nangun.
2. Konkurencje form obligatoryjnych/standaryzowanych
 - 2.1. Formy obligatoryjne/standaryzowane ręczne.
 - 2.2. Formy obligatoryjne/standaryzowane z bronią.
3. Konkurencje form tradycyjnych
 - 3.1. Formy tradycyjne ręczne.
 - 3.2. Formy tradycyjne z bronią.
4. Duilian (walki układane)
5. Jiti (układy grupowe)

2.3 Kategorie wiekowe

KATEGORIE WIEKOWE:

1. Młodsze dzieci: 8 lat i poniżej
2. Starsze dzieci: 9, 10, 11 lat

-
3. Junior młodszy: 12, 13, 14 lat
 4. Junior starszy: 15, 16, 17 lat
 5. Seniorzy: 18 – 39 lat
 6. Weterani: 40 – 59 lat
 7. Starsi weterani: 60 lat i powyżej

2.4 Kolejność startów

1. Kolejność startów losowana jest komputerowo pod nadzorem Komisji Apelacyjnej oraz Sędziego Głównego Zawodów.

2.5 Obecność zawodników

1. Zawodnicy zobowiązani są stawić się na sprawdzenie listy obecności (jeśli występuje) na 30 minut przed rozpoczęciem konkurencji.

2.6 Protokół

1. Zawodnik zobowiązany jest wykonać ukłon w stronę sędziego głównego danej konkurencji:
 - 1.1. Po wyczytaniu/zapowiedzeniu swojego startu przez obsługę zawodów/sędziego głównego
 - 1.2. Od razu po wykonaniu swojej formy
 - 1.3. Po otrzymaniu noty końcowej
2. Ukłon pięść/dłoń
 - 2.1. Zawodnik staje wyprostowany z nogami złączonymi.
 - 2.2. Lewa, w pełni otwarta dłoń z palcami złączonymi łączy się z prawą pięścią na wysokości klatki piersiowej.
 - 2.3. Część frontalna pięści naciska na środek lewej dłoni.
 - 2.4. Ręce trzymane są na poziomie klatki piersiowej, na wysokości 20-30 cm od niej



Ryc. 1. Ukłon pięść/dłoń

3. Ukłon z szablą

3.1. Zawodnik staje wyprostowany z nogami złączonymi.

3.2. Szabla trzymana jest w lewej ręce, przy zgiętym łokciu, z głownią ustawioną poziomo, w poprzek klatki piersiowej, z ostrzem skierowanym ku górze (grzbiet szabli dotyka przedramienia).

3.3. Kciuk lewej ręki dotyka środka prawej dłoni. Ręce znajdują się 20-30 cm od klatki piersiowej.



Ryc. 2. Ukłon z szablą

4. Ukłon z mieczem

- 4.1. Zawodnik staje wyprostowany z nogami złączonymi.
- 4.2. Miecz trzymany jest w lewej ręce, przy zgiętym łokciu, z głownią ustawioną poziomo, w poprzek klatki piersiowej, z płazem (płaską częścią głowni) dotykającym zewnętrznej części przedramienia.
- 4.3. Palec wskazujący lewej dłoni dotyka środka prawej dłoni. Ręce znajdują się 20-30 cm od klatki piersiowej.



Ryc. 3. Ukłon z mieczem

5. Ukłon z włócznią i kijem

- 5.1. Zawodnik staje wyprostowany z nogami złączonymi.
- 5.2. Prawa ręka trzyma rękojeść/uchwyt włóczni lub kij w 1/3 jego długości, przy zgiętym łokciu, trzymając broń pionowo przed klatką.
- 5.3. Kciuk prawej dłoni trzymającej broń dotyka środka lewej dłoni. Ręce znajdują się 20-30 cm od klatki piersiowej.



Ryc. 4. Ukłon z kijem

6. Ukłon z bronią podwójną
 - 6.1. W formach z dwiema sztukami broni, powinny być one trzymane w jednej ręce, tak jak w przypadku ukłonu z pojedynczą bronią.
 - 6.2. Jeśli w/w ukłon nie jest możliwy do wykonania, dopuszcza się wykonanie ukłonu trzymając broń w lewej i prawej ręce, przy wyprostowanej postawie, ze wzrokiem skierowanym w kierunku sędziego głównego.
7. Ukłon z inną bronią
 - 7.1. W przypadku innej broni, zawodnik powinien wykonać ukłon zgodnie ze specyfiką broni i danego stylu.

2.7 Pomiar czasu

1. Pomiar czasu rozpoczyna się w momencie, w którym zawodnik wykona pierwszy ruch po przyjęciu nieruchomej pozycji na początku układu. Pomiar czasu kończy się w momencie, w którym zawodnik przyjmuje wyprostowaną pozycję z nogami złączonymi, na końcu swojego układu.
2. W przypadku błędów w pomiarze czasu lub wątpliwości co do sposobu pomiaru, czas trwania występu zawodnika uznaje się za prawidłowy na mocy decyzji sędziego głównego.

2.8 Limity czasowe

1. Formy tradycyjne (z wyjątkiem Taijiquan oraz Taijiquan z bronią):
 - Od 40 sekund do 2 minut
2. Formy układane i obowiązkowe (obligatoryjne), z wyłączeniem Taijiquan i Taijijian:
 - Co najmniej 1 minuta i 20 sekund
3. Formy Taijiquan i Taiji z bronią, z wyjątkiem form obowiązkowych (obligatoryjnych) Taijiquan:
 - 3 do 4 minut
4. Formy obowiązkowe Taijiquan:
 - 5 do 6 minut
5. Duilian (układany sparring):
 - Co najmniej 50 sekund
6. Jiti (układy grupowe):
 - 3 do 4 minut
7. W zależności od regulaminu danych zawodów, wymagania czasowe względem trwania form mogą być zmienione i dopasowane do specyfiki danej konkurencji/zawodów.

2.9 Nieukończenie i powtórzenie formy

1. Zawodnikowi, który nie ukończył swojego układu nie zostają przyznane żadne punkty (nie zostaje oceniony).
2. W przypadku przerwania występu zawodnika przez obiektywne, zewnętrzne okoliczności (brak prądu, problem z działaniem systemu elektronicznego itp.), zawodnik może powtórzyć swój występ bez żadnych konsekwencji punktowych. W takiej sytuacji, zawodnik może powtórzyć swój start jako ostatni w danej konkurencji. Jeśli zawodnik, który powtarza swój występ startował jako ostatni w swojej konkurencji, powtarza on swój start po 5 minutach od przerwania startu.
3. Zawodnik, który nie ukończył swojego układu z własnej winy, może wykonać go po raz drugi. Decyzję o umożliwieniu powtórzenia układu podejmuje sędzia główny. W przypadku powtarzania startu, od noty końcowej występu odjęty zostaje 1 (jeden) punkt.

2.10 Ilość zawodników w układach grupowych

1. Każda startująca grupa musi liczyć co najmniej sześciu (6) zawodników.

2.11 Prezentacja wyników

1. Wyniki każdego zawodnika muszą być prezentowane publicznie, niezwłocznie po wystawieniu noty końcowej.

2.12 Dyskwalifikacja/wycofanie z rywalizacji

1. Zawodnik, który nie stawi się gotowy na swój start zgodnie z harmonogramem, zostaje zdyskwalifikowany.

2.13 Procedura odwoławcza

1. Zakres procedury odwoławczej
 - 1.1. Odwołanie się może dotyczyć tylko w odniesieniu do oceny sędziów grupy C (Nandu), punktów odjętych za choreografię układu oraz punktów odjętych za przekroczenie limitów czasowych.
 - 1.2. Odwołanie musi być dostarczone przez trenera danej ekipy lub szefa ekipy, w imieniu zawodników tej samej ekipy.
2. Wymagania formalne
 - 2.1. Każda ekipa ma możliwość złożenia maksymalnie dwóch (2) apelacji w czasie danych zawodów. Każda apelacja może dotyczyć tylko jednej kwestii spornej.
 - 2.2. W przypadku, kiedy dana ekipa ma wątpliwości co do oceny zawodnika swojej ekipy, kierownik tej ekipy lub trener ma prawo do złożenia pisemnej apelacji na ręce Komisji Apelacyjnej w ciągu 15 minut od zakończenia występu przez zawodnika, razem z opłatą apelacyjną wysokości 300 zł.
3. Procedura
 - 3.1. Komisja Apelacyjna rozpatruje wniosek apelacyjny w trybie natychmiastowym i wydaje decyzję na temat opisany w danym wniosku. Decyzja Komisji Apelacyjnej jest ostateczna i nie podlega apelacji.
 - 3.2. W posiedzeniu Komisji musi uczestniczyć więcej niż połowa jej członków, a do wydania prawomocnej decyzji potrzebna jest ponad połowa głosów. Jeśli złożony wniosek apelacyjny zostanie uznany za zasadny, nota zawodnika zostaje zmieniona, a opłata apelacyjna zostaje zwrócona. Jeśli złożony wniosek zostanie uznany za niezasadny, nota zawodnika pozostaje niezmienną a opłata apelacyjna nie zostaje zwrócona.
 - 3.3. Pełen raport z posiedzenia winien być dostarczony niezwłocznie do Komitetu Organizacyjnego Zawodów w celu archiwizacji, natomiast ekipa, która złożyła apelację zostaje poinformowana o wyniku postępowania w formie pisemnej.
 - 3.4. Ekipa ma obowiązek przyjęcia decyzji Komisji Apelacyjnej jako wiążącej.

2.14 Kontrola dopingowa

1. Testy dopingowe przeprowadzane są na wniosek Sędziego Głównego Zawodów lub na wniosek Komitetu Organizacyjnego Zawodów.

2.15 Ranking

1. Konkurencje indywidualne oraz Duilian (walki układane)
 - 1.1. W zależności od wyników uzyskanych w danej konkurencji, zawodnik z najwyższą ilością punktów jest klasyfikowany jako pierwszy (pierwsze miejsce), zawodnik z drugą w kolejności ilością punktów jest klasyfikowany jako drugi (drugie miejsce) i tak dalej.
2. Indywidualny ranking sumowany
 - 2.1. Na podstawie uzyskanych zsumowanych wyników konkurencji indywidualnych, zawodnik z najwyższą ilością punktów jest klasyfikowany jako pierwszy (pierwsze miejsce), zawodnik z drugą w kolejności ilością punktów jest klasyfikowany jako drugi (drugie miejsce) i tak dalej.
3. Jiti (konkurencje grupowe)
 - 3.1. Na podstawie uzyskanych wyników konkurencji grupowych, ekipa z najwyższą ilością punktów jest klasyfikowana jako pierwsza (pierwsze miejsce), ekipa z drugą w kolejności ilością punktów jest klasyfikowana jako druga (drugie miejsce) i tak dalej.
4. Konkurencje zespołowe
 - 4.1. Ranking w konkurencjach zespołowych określa regulamin danych zawodów.
5. Ex aequo
 - 5.1. W przypadku konkurencji indywidualnych bez oceny Nandu (formy tradycyjne, układane, standaryzowane, obligatoryjne), konkurencji Duilian oraz Jiti, kolejność wyników w przypadku ex aequo określa się następująco:
 - 5.1.1. Zawodnik z wyższą notą za Ocenę Ogólną występu jest plasowany wyżej
 - 5.1.2. Zawodnik, który ma wyższą odrzuconą skrajną dolną notę za Ocenę Ogólną występu jest plasowany wyżej
 - 5.1.3. Jeśli ex aequo nadal pozostaje, zawodnicy są plasowani na tym samym miejscu.
 - 5.2. W zawodach z eliminacjami, zawodnik, który uzyskał wyższą notę końcową w eliminacjach jest plasowany wyżej.
 - 5.3. Dla indywidualnych konkurencji sumowanych kolejność wyników w przypadku ex aequo określa się następująco:
 - 5.3.1. Zawodnik, który uplasował się na pierwszym miejscu w większej ilości konkurencji, plasowany jest wyżej.

-
- 5.3.2. Zawodnik, który uplasował się na drugim miejscu w większej ilości konkurencji, plasowany jest wyżej
 - 5.3.3. Jeśli ex aequo nadal pozostaje, zawodnicy są plasowani na tym samym miejscu.
 - 5.4. Dla konkurencji grupowych kolejność wyników w przypadku ex aequo określa się następująco:
 - 5.4.1. Ekipa, której członkowie zajęli więcej pierwszych miejsc w konkurencjach indywidualnych zostaje uplasowana wyżej.
 - 5.4.2. Ekipa, której członkowie zajęli więcej drugich miejsc w konkurencjach indywidualnych zostaje uplasowana wyżej.
 - 5.4.3. Jeśli ex aequo nadal pozostaje, ekipy są plasowane na tym samym miejscu.

2.16 Ubiór w czasie zawodów

1. PRACOWNICY FUNKCYJNI

Pracownicy funkcyjni (sędziowie, obsługa techniczna) muszą być ubrani zgodnie z wymogami komitetu organizacyjnego danych zawodów. Standardowym ubiorem jest czarny garnitur (mężczyźni) lub kostium (kobiety), biała koszula i krawat/apaszka, lub koszulka sędziowska/funkcyjna, zapewniona przez organizatora zawodów.

2. ZAWODNICY

- 1. Changquan, Daoshu, Jianshu, Qiangshu, Gunshu, Duilian, Jiti – specyfikacja stroju startowego:
 - Górna część stroju:
 - 1.1 Luźno szyta, rozpinana, ze stójką i krótkim rękawem. Długi rękaw powinien być zakończony spinanymi mankietami.
 - 1.2 W przypadku mężczyzn: w pełni rozpinana, z 7 haftkami/zapięciami z przodu.
 - 1.3 W przypadku kobiet: w pełni rozpinana, z 7 haftkami/zapięciami z przodu lub rozpinana do połowy z 3 haftkami/zapięciami.
 - 1.4 Górna część stroju powinna posiadać lamówkę szerokości 1 cm wzdłuż wszystkich krawędzi stroju.
 - Dolna część stroju:
 - 1.5 Spodnie powinny być luźno szyte z luźnymi nogawkami, spiętymi na dole i w pasie elastycznym materiałem/gumką.
 - 1.6 Spodnie powinny być wystarczająco luźne, aby nie krępować ruchów zawodnika.
 - Inne:
 - 1.7 W pasie zawodnik/zawodniczka musi być przewiązany miękką szarfą lub pasem.



Ryc. 5. Przykład stroju w konkurencjach Changquan, Daoshu, Jianshu, Qiangshu, Gunshu, Duilian, Jiti

2. Nanquan, Nandao, Nangun, Duilian, Jiti – specyfikacja stroju startowego:

Górna część stroju:

- 1.3 Bez stójki, w pełni rozpinana, powinna posiadać siedem (7) zapięć/haftek z przodu.
- 1.4 W przypadku mężczyzn: bez rękawów
- 1.5 W przypadku kobiet: z krótkim rękawem.
- 1.6 Powinna posiadać lamówkę szerokości 1 cm wzdłuż wszystkich krawędzi stroju.

Dolna część stroju:

- 1.7 Spodnie powinny być luźno szyte, z luźnymi nogawkami, spiętymi na dole i w pasie elastycznym materiałem/gumką.
- 1.8 Spodnie powinny być wystarczająco luźne, aby nie krępować ruchów zawodnika.

Inne:

- 1.9 W pasie zawodnik/zawodniczka musi być przewiązany miękką szarfą lub pasem.



Ryc. 6. Przykład stroju w konkurencjach Nanquan, Nandao, Nangun, Duilian, Jiti

3. W Taijiquan, Taijijian, Duilian, Jiti – specyfikacja stroju startowego:

Górna część stroju:

- 3.1 Luźno szyta, rozpinana, ze stójką i długim rękawem. Rękaw powinien być zakończony spinanymi mankietami.
- 3.2 W pełni rozpinana, z siedmioma (7) haftkami/zapięciami z przodu.
- 3.3 Nie powinna być dłuższa niż długość dłoni zawodnika zwisającej swobodnie wzdłuż ciała, w pozycji wyprostowanej.
- 3.4 Powinna posiadać lamówkę szerokości 1 cm wzdłuż wszystkich krawędzi stroju.

Dolna część stroju:

- 3.5 Spodnie powinny być luźno szyte z luźnymi nogawkami, spiętymi na dole i w pasie elastycznym materiałem/gumką.
- 3.6 Spodnie powinny być wystarczająco luźne, aby nie krępować ruchów zawodnika.



Ryc. 7. Przykład stroju w konkurencjach Taijiquan, Taijijian, Duilian, Jiti

4. Rodzaj materiału oraz kolor stroju we wszystkich konkurencjach wybierane są przez zawodnika. Strój spełniający wymogi regulaminowe może dodatkowo posiadać również nadruki i/lub elementy wyszywane.
5. Buty powinny być miękkie, na płaskiej podeszwie, dopasowane do specyfiki zawodów Wushu.
6. Strój zawodnika powinien być schludny i czysty, oraz dopasowany rozmiarowo.
7. W konkurencjach form tradycyjnych, strój zawodnika może być dostosowany do specyfiki kulturowej i historycznej danego stylu.
8. W sytuacjach spornych, decyzję o dopuszczeniu danego stroju lub broni do startu podejmuje kolegium sędziowskie, pod przewodnictwem sędziego głównego danej konkurencji.

2.17 Numery startowe

1. W przypadku użycia numerów startowych, każdy zawodnik zobowiązany jest do okazania w/w numeru sędziemu głównemu bezpośrednio przed startem.

2.18 Broń

1. W czasie zawodów dopuszcza się wyłącznie używanie certyfikowanej przez IWUF broni, o następujących wymiarach:

-
- 1.1 Dāo (szabla) i Jiàn (miecz): Trzymając broń pionowo (czubkiem broni w górę) w lewej ręce, czubek miecza nie powinien być niżej niż górna część obrąbka ucha. Szarfa szabli, zwisając swobodnie, nie może być krótsza niż 30 cm.
 - 1.2 Nándāo (południowa szabla): Trzymając broń pionowo (czubkiem skierowanym w górę) w lewej ręce, czubek szabli nie powinien być niżej niż dolna część żuchwy.
 - 1.3 Gùn (kij) i Nángùn (kij południowy): Całkowita długość broni nie może być mniejsza niż wzrost zawodnika.
 - 1.4 Qiāng (włócznia): całkowita długość broni nie może być mniejsza niż odległość między podłożem a końcem wyciągniętej pionowo w górę dłoni zawodnika, przy całkowicie wyprostowanej postawie, złączonych i wyprostowanych nogach (postawa zasadnicza). Włosie włóczni nie powinno być krótsze niż 20 cm długości i nie może być zbyt rzadkie.
 - 1.5 Podane wymogi nie dotyczą konkurencji form tradycyjnych, gdzie mogą występować inne długości broni i inna jej specyfikacja.
2. Sposób przekazania broni do inspekcji przed startem:
 1. Broń krótka powinna być wręczona do inspekcji pionowo, z ostrzem/czubkiem broni skierowanym w dół.
 2. Broń długa powinna być wręczona do inspekcji pionowo, z ostrzem broni skierowanym w górę.

2.19 Muzyka

1. Zgodnie z regulaminem, w niektórych konkurencjach wymagany jest podkład muzyczny. Każdy zawodnik zobowiązany jest do przygotowania swojej własnej muzyki i dostarczenia jej do organizatorów.

2.20 Pole startowe

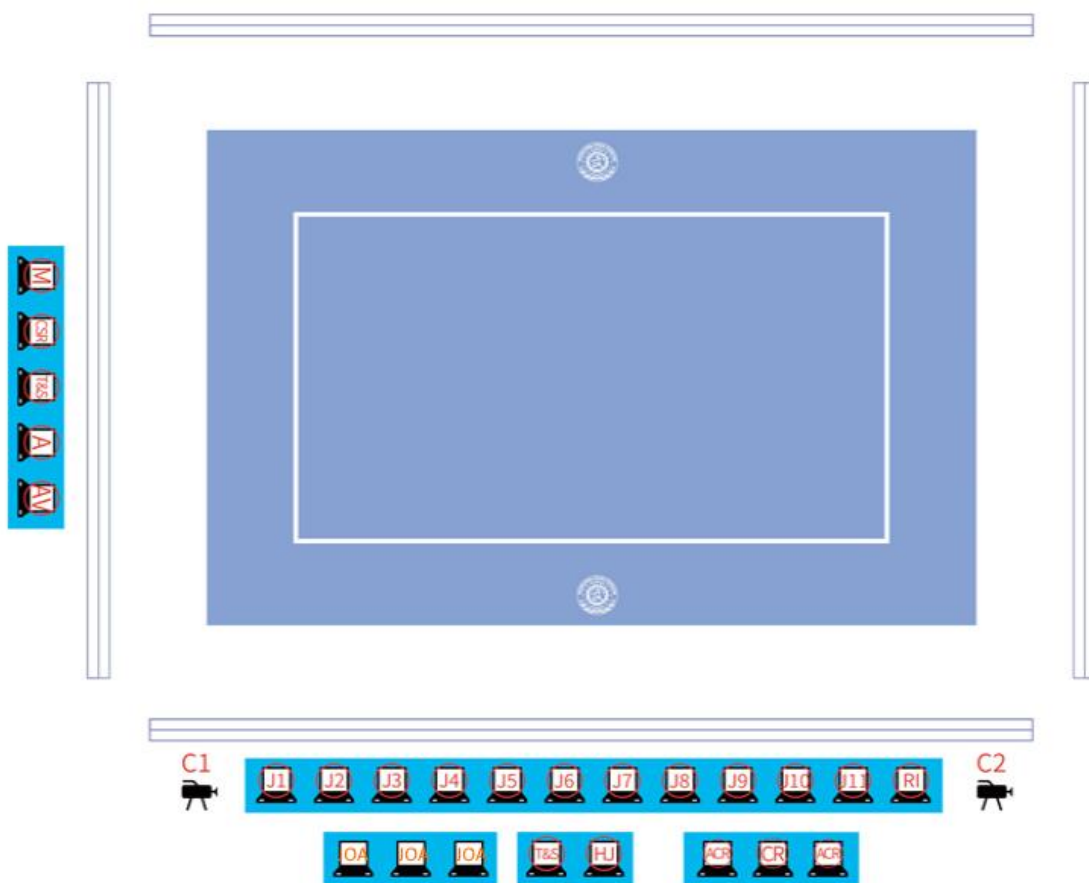
1. Zawody powinny być rozgrywane na planszy certyfikowanej przez IWUF i dopuszczonej do użytku przez Polski Związek Wushu.
2. Plansza przeznaczona do konkurencji indywidualnych oraz Duilian ma wymiary 14 m na 8 m. Plansza startowa ograniczona jest co najmniej 2 metrową strefą bezpieczeństwa.
3. Granice planszy ograniczone są białą linią szerokości 5 cm, która należy do pola startowego.
 - 3.1. Wysokość pustej przestrzeni ponad planszą powinna wynosić co najmniej 8 m.
 - 3.2. Dystans pomiędzy dwiema planszami powinien wynosić co najmniej 6 m.
 - 3.3. Pole startowe może być umieszczone na podwyższeniu o wysokości od 0.6 m do 1m.

3.4. Oświetlenie planszy powinno spełniać minimalne wymogi konieczne do prowadzenia nagrań video, streamingu oraz wykonywania zdjęć w wysokiej rozdzielczości. Wymagalne minimalne oświetlenie planszy startowej to 1000 luxów. Oświetlenie planszy startowej powinno być jednolite, bez ciemniejszych i jaśniejszych partii i nie może być skierowane bezpośrednio w dół na planszę. Takie ustawienie światła powodować może utrudnienie wykonania części technik w czasie startu.

2.21 Usytuowanie sędziów i pracowników funkcyjnych

1. Dla konkurencji Duilian (walki układane), Jiti (konkurencja grupowa), oraz dla form układanych bez Nandu i obligatoryjnych, ilość sędziów punktowych jest mniejsza, w zależności od wybranej formuły sędziowania.
2. Wolna przestrzeń między sędziami wynosić powinna 50 cm.
3. Diagram 1. przedstawia ustawienie sędziów w formach z oceną Nandu i podziałem na grupy sędziów (obsada maksymalna).
4. Przy formach bez oceny Nandu i z podziałem na grupy sędziów:
 - J2, J4, J6 oznacza sędziego grupy A (ocena techniczna)
 - J1, J3, J5, J7, J9 oznacza sędziów grupy B (ocena ogólna wykonania)
 - Miejsca J10, J11, R1 pozostają nieobsadzone
 - J8 oznacza sędziego monitorującego choreografię (routine inspector). W przypadku braku systemu komputerowego, sędzia choreografii zajmuje miejsce obok sędziego głównego.
5. W przypadku jednej planszy:
 - Pierwszy szereg sędziów oddalony jest o 120cm - 150cm od drugiego.
 - Drugi szereg, ze stanowiskiem sędziego głównego, znajduje się na podwyższeniu wysokości 40 cm.
 - Komisja Odwoławcza oraz Sędzia Główny Zawodów zajmują pozycje jak na diagramie 1.
6. W przypadku dwóch plansz:
Komisja odwoławcza oraz Sędzia główny zawodów zajmują pozycję pomiędzy planszami, na wysokości drugiego szeregu sędziów.

Diagram 1. Usytuowanie sędziów i pracowników funkcyjnych



- A** – spiker
- ACR** – asystent sędziego głównego zawodów
- AV** – realizator dźwięku i nagrań video
- C** – operator kamery komisji apelacyjnej
- CR** – sędzia główny zawodów
- CSR** – osoba odpowiedzialna za harmonogram
- HJ** – sędzia główny
- J** – sędziowie punktowi
- JOA** – komisja apelacyjna
- M** – punkt medyczny
- R** – sędzia monitorujący choreografię
- T&S** – osoba mierząca czas / operator systemu komputerowego

2.22 Obowiązkowe techniki w formach układanych

Spis technik obowiązkowych nie obejmuje technik wykonywanych w ramach technik Nandu oraz połączeń Nandu (jeśli występują).

1. CHANGQUAN

Changquan musi zawierać co najmniej następujące elementy:

- 1.1. Trzy (3) sposoby ułożenia dłoni, takie jak Quán (pięść), Zhǎng (dłoń) i Gōu Shǒu (hak).
- 1.2. Trzy (3) techniki wykorzystujące pięść
- 1.3. Dwie (2) techniki wykorzystujące dłoń.
- 1.4. Jedna (1) technika ataku łokciem.
- 1.5. Pięć (5) pozycji:
 - Gōng Bù (Pozycja łuku),
 - Mǎ Bù (Pozycja konia),
 - Pū Bù (Pozycja niska),
 - Xū Bù (Pozycja pusta),
 - Xiē Bù (Pozycja niska o nogach skrzyżowanych).
- 1.6. Trzy (3) techniki nożne:
 - Technika wykonywana nogą prostą w kolanie,
 - Techniki wykonywane nogą, która porusza się od zgięcia do wyprostowania,
 - Podcięcie
- 1.7. Jedna (1) technika wagi (długiego balansu).

2. JIANSHU

Jianshu musi zawierać co najmniej następujące elementy:

- 2.1. Osiem (8) technik prostego miecza:
 - Cì Jiàn (pchnięcie mieczem),
 - Guà Jiàn (blok przechwytyjący),
 - Liāo Jiàn (cięcie w górę),
 - Diǎn Jiàn (cięcie sztychem w dół),
 - Pī Jiàn (cięcie w dół siłą/środkiem głowni),
 - Bēng Jiàn (postawienie miecza w pion),
 - Jié Jiàn (przechwycenie),
 - Jiǎn Wàn Huā (ósemka "8").

Jedno (1) Połączenie Guà Jiàn (blok przechwytyjący) na lewą i prawą stronę, po którym następuje Chuān Guà Jiàn (blok przechwytyjący z pchnięciem) wykonany za plecami.

2.2. Trzy (3) pozycje:

- Gōng Bù (Pozycja łuku),
- Pū Bù (Pozycja niska),
- Xū Bù (Pozycja pusta).

2.3. Jedna (1) technika wagi (długiego balansu).

3. DAOSHU

Daoshu musi zawierać co najmniej następujące elementy:

3.1. Osiem (8) technik szabli:

- Chán Tóu (zawinięcie szablą),
- Guǒ Nǎo (odwinięcie szablą),
- Pī Dāo (pionowe cięcie szablą),
- Zhā Dāo (pchnięcie szablą),
- Zhǎn Dāo (cięcie poziome),
- Guà Dāo (blok przechwytyjący w dół),
- Yún Dāo (cięcie poziome nad głową),
- Bèi Huā Dāo („ósemka” za plecami/młyniec).
- Jedno (1) połączenie Chán Tóu (zawinięcie szablą) i Guǒ Nǎo (odwinięcie szablą),

3.2. Trzy (3) pozycje:

- Gōng Bù (Pozycja łuku),
- Pū Bù (Pozycja niska),
- Xū Bù (Pozycja pusta).

4. QIANGSHU

Qiangshu musi zawierać co najmniej następujące elementy:

4.1. Osiem (8) technik włóczni:

- Lán Qiāng (zbicie na zewnątrz),
- Ná Qiāng (zbicie do wewnątrz),
- Zhā Qiāng (pchnięcie proste),
- Chuān Qiāng (pchnięcie penetrujące),
- Bēng Qiāng (postawienie włóczni),
- Diǎn Qiāng (krótkie pchnięcie),
- Lì Wǔ Huā Qiāng (ósemka “8”),
- Tiāo Bǎ (uderzenie rękojeścią w górę).

4.2. Jeden (1) zestaw trzech technik Lán Qiāng (zbiecie na zewnątrz), Ná Qiāng (zbiecie do wewnątrz), Zhā Qiāng (Pchnięcie proste) połączonych ze sobą.

4.3. Trzy (3) pozycje:

- Gōng Bù (Pozycja łuku),
- Pū Bù (Pozycja niska),
- Xū Bù (Pozycja pusta).

5. GUNSHU

Gunshu musi zawierać co najmniej następujące elementy:

5.1. Osiem (8) technik kija:

- Píng Lūn Gùn (poziomy młynek kijem),
- Pī Gùn (uderzenie pionowe),
- Yún Gùn (poziome uderzenie kijem),
- Bēng Gùn (postawienie kija),
- Jiǎo Gùn (obrót/owijanie kijem),
- Chuō Gùn (pchnięcie kijem),
- Lì Wǔ Huā Gùn (pionowa ósemka kijem w dół),
- Shuāng Shǒu Tí Liāo Huā Gùn (pionowa ósemka kijem w górę).

5.2. Jeden (1) zestaw trzech technik Lán Qiāng (blok na zewnątrz), Ná Qiāng (blok do wewnątrz), Zhā Qiāng (Pchnięcie proste) połączonych ze sobą.

5.3. Jeden (1) zestaw trzech technik Shuāng Shǒu Tí Liāo Huā Gùn (pionowa ósemka kijem w górę, oburącz), połączonych ze sobą.

5.4. Trzy (3) pozycje:

- Gōng Bù (Pozycja łuku),
- Pū Bù (Pozycja niska),
- Xū Bù (Pozycja pusta).

6. NANQUAN

Nanquan musi zawierać co najmniej następujące elementy:

6.1 Jedno (1) ułożenie dłoni Hǔ Zhǎo (łapa/pazury tygrysa).

6.2 Dwie (2) techniki pięści, takie jak Guà Gài Quán (zbijająca/odbijająca & nakrywająca pięść), oraz Pāo Quán (uderzenie proste pięścią).

6.3 Jedną (1) technikę przechwytyjącą (Qiáo Fǎ) Gǔn Qiáo (przechwyt skręcający).

6.4 Sześć (6) pozycji, takich jak:

- Gōng Bù (Pozycja łuku),
- Mǎ Bù (Pozycja konia),

-
- Pū Bù (Pozycja niska),
 - Xū Bù (Pozycja pusta),
 - Dié Bù (Pozycja motyla),
 - Qí Lóng Bù (pozycja smoka).

6.5 Jedna (1) technika poruszania się: Qí lín Bù (krok Qilina).

6.6 Jedna (1) technika nożna: Héng Dīng Tuǐ (poziome kopnięcie wbijające).

7. NANDAO

Nandao musi zawierać co najmniej następujące elementy:

7.1 Osiem (8) technik szabli:

- Chán Tóu (Odwiniecie szabli),
- Guǒ Nǎo (Zawinięcie szabli),
- Pī Dāo (Cięcie pionowe środkiem szabli),
- Mǒ Dāo (Cięcie poziome),
- Gé Dāo (Blok szablą),
- Jié Dāo (Blok przechwytyjący),
- Sǎo Dāo (Niskie cięcie poziome),
- Jiǎn Wàn Huā Dāo („Osemka”/młyniec);

7.2 Cztery (4) pozycje:

- Gōng Bù (Pozycja łuku),
- Mǎ Bù (Pozycja konia),
- Xū Bù (Pozycja pusta),
- Qí Lóng Bù (pozycja smoka).

8. NANGUN

Nangun musi zawierać co najmniej następujące elementy:

8.1 Osiem (8) technik kija:

- Pī Gùn (uderzenie kijem w dół),
- Bēng Gùn (Blok pionowy/odbicie kijem),
- Jiǎo Gùn (kręcenie/zwijanie kijem),
- Gǔn Yā Gùn (pchnięcie i zbiecie kijem),
- Gé Gùn (blok pionowy),
- Jī Gùn (poziome uderzenie kijem),
- Dǐng Gùn (postawienie/wbicie kija),
- Pāo Gùn (uderzenie/zbiecie kijem w górę).

8.2 Cztery (4) pozycje:

-
- Gōng Bù (Pozycja łuku),
 - Mǎ Bù (Pozycja konia),
 - Xū Bù (Pozycja pusta),
 - Qí Lóng Bù (pozycja smoka).

9. TAIJIQUAN

Taijiquan musi zawierać co najmniej następujące elementy:

9.1 Osiem (8) technik:

- Lǎn Què Wěi (chwytanie wróbla za ogon)
- Zuǒ Yòu Yě Mǎ Fēn Zōng (czesanie końskiej grzywy)
- Zuǒ Yòu Lōu Xī Ào Bù (przechwycenie kolana i krok z wychyleniem, w lewo i prawo),
- Yún Shǒu (ręce chmury),
- Chuān Suō (tkanie),
- Yǎn Shǒu Gōng Chuí (ukrycie ręki, uderzenie pięścią),
- Zuǒ Yòu Dào Juǎn Gōng (odwracanie ramion, w lewo i prawo),
- Bān Lán Chuí (zbiecie, blok, uderzenie).

9.2 Trzy (3) pozycje:

- Gōng Bù (Pozycja łuku),
- Pū Bù (Pozycja niska),
- Xū Bù (Pozycja pusta).

9.3 Dwie (2) różne techniki nożne.

10. TAIJIJIAN

Taijijian musi zawierać co najmniej następujące elementy:

10.1 Osiem (8) technik miecza:

- Cì Jiàn (pchnięcie mieczem),
- Zuǒ Yòu Guà Jiàn (blok przechwytyjący na lewo i prawo),
- Liāo Jiàn (cięcie w górę),
- Diǎn Jiàn (cięcie końcem miecza),
- Pī Jiàn (cięcie pionowe środkiem miecza),
- Jié Jiàn (blok/przechwycenie),
- Mǒ Jiàn (cięcie poziome),
- Jiǎo Jiàn (owinięcie mieczem).

10.2 Trzy (3) pozycje:

- Gōng Bù (Pozycja łuku),
- Pū Bù (Pozycja niska),

-
- Xū Bù (Pozycja pusta).

11 DUILIAN (WALKI UKŁADANE)

Duilian bez broni, powinien zawierać co najmniej następujące elementy:

- Trzy (3) rodzaje technik wykorzystujących pięść.
- Dwa (2) rodzaje technik wykorzystujących dłoń.
- Pięć (5) rodzaje technik nożnych.
- Dwa (2) rodzaje upadków/padów/przetoczeń.

Duilian z bronią powinien zawierać co najmniej następujące elementy:

- Sześć (6) rodzajów technik z bronią.
- Dwa (2) rodzaje technik nożnych.
- Jeden (1) rodzaj upadu/padu/przetoczenia.

Duilian zawodnik/zawodnicy z bronią vs zawodnik/zawodnicy bez broni, powinien zawierać co najmniej następujące elementy:

- Trzy (3) rodzaje technik wykorzystujących pięść.
- Cztery (4) rodzaje technik z bronią.
- Dwa (2) rodzaje upadków/padów/przetoczeń.

Duilian będący układem należącym do danego stylu tradycyjnego, nie musi spełniać powyższych kryteriów. Powinien natomiast być wykonany w zgodzie z wymogami stylu, który reprezentuje.

12 JITI (KONKURENCJE GRUPOWE)

Jiti (konkurencja grupowa) powinna zawierać co najmniej:

- 12.1 Pięć (5) rodzajów technik z użyciem pięści/dłoni lub technik z bronią
- 12.2 Pięć (5) rodzajów pozycji
- 12.3 Cztery (4) typy technik nożnych
- 12.4 Trzy (3) typy technik wykonywanych w powietrzu (skoków)
- 13 Rozplanowanie występu powinno zawierać:
 - 13.1 Co najmniej pięć (5) różnych sposobów ustawienia zawodników

3. Metody i kryteria oceny form bez podziału na grupy sędziów

BEZ OCENY NANDU

3.1 Sposób oceny startu przez poszczególnych sędziów

1. Każdy sędzia punktowy dysponuje 10 punktami do przyznania w czasie jednego występu zawodnika.
2. Wariant 1 (sędziowanie bez kodów błędów): Każdy sędzia punktowy określa poziom zawodnika na podstawie tabeli 1, a następnie odejmuje od niego ewentualne błędy z tabeli 2. Suma wyników z obu tabel daje notę danego sędziego punktowego
3. Wariant 2 (sędziowanie z kodami błędów): Każdy sędzia punktowy określa poziom zawodnika na podstawie tabeli 9 (poziom zawodnika w zakresie od 0 do 5 pkt), a następnie, dysponując pulą 5.00 punktów za ocenę techniczną zawodnika, odejmuje ewentualne błędy z tabeli 8 oraz 7 i w zależności od konkurencji z tabel 3, 4, 5, 6. Liczba punktów z tabeli 9 (maksymalnie 5 pkt za ogólny poziom zawodnika), wraz z ilością punktów za ocenę techniczną odjętą na podstawie pozostałych tabel (maksymalnie 5 pkt) daje notę danego sędziego punktowego.

3.2 Obliczanie noty końcowej

1. W przypadku 3 (trzech) sędziów punktowych, średnia wyciągnięta z ich ocen stanowi notę końcową.
2. W przypadku 4 (czterech) sędziów punktowych, średnia z dwóch not pozostałych po odrzuceniu not skrajnych (najwyższej i najniższej) stanowi notę końcową.
3. W przypadku 5 (pięciu) sędziów punktowych, średnia z trzech not pozostałych po odrzuceniu not skrajnych (najwyższej i najniższej) stanowi notę końcową.
4. Korekta noty końcowej przez sędziego głównego, kiedy nie jest on sędzią punktowym:
 - 4.1. Jeśli nota końcowa w opinii sędziego głównego jest istotnie zaniżona lub zawyżona, może on dokonać niewielkich zmian noty końcowej (dodanie lub odjęcie punktów) przed jej ogłoszeniem.
 - 4.2. Zakres ewentualnych zmian: od 0.01 do 0.05 pkt.
 - 4.3. Zakres ewentualnych zmian po konsultacji z sędzią głównym zawodów lub w jego zastępstwie, z całym składem sędziowskim planszy: od 0.05 to 0.1 pkt.
 - 4.4. Zmiana ta powinna być zaprezentowana publicznie wraz z notą końcową zawodnika.

-
5. Od noty końcowej sędziego głównego (również, gdy jest sędzią punktowym) może także odjąć punkty za:
 - 5.1. Przekroczenie czasu lub niedoczas
 - 5.2. Powtórzenie formy w wyniku błędu zawodnika
 6. Oceny sędziów punktowych obliczone wg podanego wyżej algorytmu oraz ewentualne punkty odjęte bądź dodane przez Sędziego Głównego, dają ocenę końcową występu zawodnika która zostaje opublikowana.

3.3 Kryteria oceny ogólnej występu

1. Ocena ogólna podzielona jest na trzy (3) poziomy i dziewięć (9) podpoziomów, z wartościami 8.50-10.00 pkt przyznawanymi za poziom „wysoki”, 7.00-8.49 pkt za poziom „średni” oraz 5.00-6.99 pkt za poziom niski (patrz tabela 1).
2. Wymagania Oceny Ogólnej występu dla konkurencji na zawodach sportowych:
 - 2.1. Techniki są standardowe, stosowane w poprawny sposób, z wyróżniającym się stylem. Formy prezentowane przez zawodników powinny zawierać główne części składowe oraz techniki danego stylu, podkreślać charakterystykę techniczną danego stylu oraz indywidualny styl wykonania formy.
 - 2.2. Siła jest przekazywana bez oporów, dobrze dobrana, ruchy są skoordynowane. Występ zawodnika powinien prezentować siłę i metody stosowane w danym stylu. Ręce, wzrok, praca ciała, kroki, powinny być skoordynowane, broń powinna być skoordynowana z całym ciałem.
 - 2.3. Rytm jest właściwy, z zogniskowaną energią/siłą i sprawnie wykonanymi technikami. Wykonania zawodnika powinno prezentować uzasadniony rytm ruchów, jasny zamiar ataku i obrony, oraz dobre zdolności wykonawcze.
 - 2.4. Struktura jest bezbłędna, choreografia jest praktyczna, zawartość dobrze zdefiniowana. Techniki prezentowane przez zawodników powinny być spójne z charakterystyką technik danego stylu i mieć charakter tradycyjny.
 - 2.5. Ruchy powinny być zgodne z przyjętymi standardami, zrelaksowane/pozbawione zbytecznego napięcia i naturalne; spójne i żywe, wykonywane z prawidłową prędkością. Koncentracja jest dobrze widoczna, połączona z odpowiednim, dobrze dopasowanym oddechem; umysł jest spokojny, styl wyróżnia się jakością; wykonanie zawodnika połączone jest z charakterystycznymi cechami wykonywanego stylu.
 - 2.6. Duilian (walki układane) zawartość układu powinna być bogata, z oszczędną strukturą, realistycznymi technikami, wyróżniającym się, stylem koordynacją, oraz realistycznymi technikami ataku i obrony.
 - 2.7. Jiti (układy grupowe) występ powinien być jasno i dobrze zorganizowany. Techniki powinny

podkreślać specyfikę stylów tradycyjnych, być płynnie skoordynowane, techniki zgodne ze standardami, oszczędne strukturalnie, dobrze rozplanowane, z bogatymi zmianami w układach.

- 2.8. Podkład muzyczny powinien dobrze współgrać ze specyfiką konkurencji i prezentowanymi technikami.

3.4 Kryteria oceny błędów choreografii

- Zapomnienie: - 0.1.
- Wyjście poza planszę: - 0.1.
- Utrata równowagi: (zachwianie, przesunięcie, przeskok): - 0.1.
- Broń/strój zaburza ruch: - 0.1.
- Odształcenie broni: - 0.1.
- Podparcie: - 0.2.
- Złamanie broni: - 0.3
- Upuszczenie broni: - 0.3.
- Upadek: - 0.3.
- Duilian: Niecelny atak: - 0.1;
- Duilian: Niezamierzone/przypadkowe uderzenie partnera: - 0.2;
- Duilian: Zranienie lub kontuzjowanie partnera: - 0.3.

W/w punkty odejmowane są za każdy przypadek wystąpienia danego błędu. Błędy techniczne odejmowane są w miarę ich występowania, a ich wartość sumuje się (patrz tabela 2).

3.5 Punkty odejmowane przez sędziego głównego

1. Czas wykonania formy:
 - 1.1. Jeśli czas wykonania jest krótszy lub czas został przekroczony o wartość równą lub niższą niż 5 sekund, zawodnikowi odjęte zostanie 0.1 pkt.
 - 1.2. Jeśli czas wykonania jest krótszy lub czas został przekroczony o wartość równą lub niższą od 10 sekund, zawodnikowi odjęte zostanie 0.2 pkt.
 - 1.3. Jeśli czas wykonania jest krótszy lub czas został przekroczony o wartość wyższą niż 10 sekund, zawodnikowi odjęte zostanie 0.3 pkt.
 - 1.4. Najwyższa możliwa wartość punktów odjętych za przekroczenie czasu wynosi 0.3 pkt.
2. Jeśli zawodnik przekroczy czas wykonania formy i całkowita ilość punktów za przekroczenie czasu odejmowana przez Sędziego głównego przekroczy 0.3 pkt, Sędzia Główny ma obowiązek poinformować o tym zawodnika kończąc tym samym jego występ. Moment ogłoszenia

przekroczenia czasu przez Sędziego Głównego uznaje się za zakończenie występu zawodnika.

3. Zawodnik, który nie ukończył swojego występu nie z winy przez organizatora, może powtórzyć swój występ za zgodą Sędziego Głównego. Po zakończonym występie, Sędzia Główny jest jednak zobowiązany do odjęcia jednego (1) punktu od noty końcowej zawodnika. Zawodnik, który nie ukończył swojego występu z winy organizatora, może powtórzyć swój występ bez odejmowania punktów karnych. Decyzję o klasyfikacji przyczyn przerwania występu podejmuje Sędzia Główny.
4. Jeśli ilość zawodników w konkurencjach grupowych będzie mniejsza od regulaminowej, za każdego brakującego zawodnika odejmuje się 0.5 pkt.
5. Jeśli podkład muzyczny nie spełnia wymogów regulaminowych, od noty końcowej zawodnika odejmuje się 0.1 pkt.
6. Jeśli w wykonywanych formach tradycyjnych pojawią się elementy wymienione w "IWUF Wushu Taolu Competition Rules (2019)", tabele od 2.3.4 do 2.3.9 (Degree of Difficulty Movements, Degree of Difficulty Connections), o poziomie trudności B lub wyższym, za każdy tego typu element odjęty zostanie jeden (1) punkt od noty końcowej zawodnika.

Tabela 1. Poziom oceny ogólnej występu i zakres punktowy

Poziom	Podpoziom	Poziom numeryczny	Zakres punktowy	Charakterystyka wykonania
Wysoki	Wysoki	①	9.50-10.00	Patrz punkt 3.3 Kryteria oceny ogólnej występu. Wszystkie wymienione elementy powinny być wykonane na poziomie wysokim.
	Średni	②	9.00-9.49	
	Niski	③	8.50-8.99	
Średni	Wysoki	④	8.00-8.49	Elementy wymienione w pkt 3.3 zrealizowane na poziomie średnim.
	Średni	⑤	7.50-7.99	
	Niski	⑥	7.00-7.49	
Niski	Wysoki	⑦	6.50-6.99	Elementy wymienione w pkt 3.3 zrealizowane na poziomie niskim.
	Średni	⑧	6.00-6.49	
	Niski	⑨	5.00-5.99	

Tabela 2. Błędy techniczne, kryteria oceny, punktacja

Kategoria	Błędy i kryteria ich oceny		
	Odjęcie 0.1 pkt	Odjęcie 0.2 pkt	Odjęcie 0.3 pkt
Strój, obuwie, broń	<ul style="list-style-type: none"> • Chusta, frędzel, giętka bron zaplątana dookoła ręki/ciała • Guzik/zapinka oderwana lub rozpięta • Ozdoba lub część stroju upada na podłoże • Utrata obuwia 		
Broń i strój	<ul style="list-style-type: none"> • Przypadkowe dotknięcie bronią podłoża • Przypadkowe wypuszczenie broni z ręki/rąk • Uderzenie się bronią/zaplątanie w strój • Deformacja/odkształcenie broni 		<ul style="list-style-type: none"> • Broń złamana • Broń upuszczona na podłoże
Opuszczenie pola	<ul style="list-style-type: none"> • Jakakolwiek część ciała dotyka obszaru poza linią ograniczającą pole 		
Utrata równowagi	<ul style="list-style-type: none"> • Zachwianie się tułowia, przesunięcie stopy, przeskok 	<ul style="list-style-type: none"> • Podparcie 	<ul style="list-style-type: none"> • Upadek
Zapomnienie	<ul style="list-style-type: none"> • Każdy przypadek zapomnienia 		
Duilian	<ul style="list-style-type: none"> • Niecelny atak 	<ul style="list-style-type: none"> • Przypadkowe uderzenie partnera 	<ul style="list-style-type: none"> • Zranienie / kontuzjowanie partnera

Tabela 2. Objaśnienia terminów:

- **Zachwianie:** oznacza, że tułów/górna połowa ciała (tułów) zawodnika przemieszcza się (chwije) w dwóch różnych kierunkach. Przykładowo zawodnik traci równowagę, po czym próbując ją odzyskać przemieszcza tułów w przeciwnym kierunku. Przemieszczenie w lewo, prawo, w przód, tył oraz po łuku jest uważane za zachwianie.
- **Przesunięcie:** oznacza, że w czasie pozycji stojącej lub przy lądowaniu obunóż, lub jednonóż, nastąpiło jakiegokolwiek przemieszczenie stopy/stóp w płaszczyźnie poziomej.
- **Przeskok:** oznacza, że w czasie pozycji stojącej lub przy lądowaniu obunóż, lub jednonóż, nastąpiło jakiegokolwiek przemieszczenie (przestawienie) stopy/stóp, tj. pełne oderwanie stopy/stóp i ponowne postawienie na podłożu.
- **Podparcie się:** podparcie się ręką, łokciem, kolanem, stopą (w pozycji Ti Xi Du Li) lub bronią w celu utrzymania równowagi, w czasie statycznej pozycji lub w czasie poruszania się, jest uważane za podparcie.

Uwaga: zawadzenie bronią o podłoże bez intencji podparcia się nią nie jest uważane za podparcie, lecz za przypadkowe dotknięcie bronią podłoża/ciała i tak powinno zostać ocenione.

- **Upadek:** Jeśli zawodnik w czasie wykonywania statycznej pozycji lub w czasie poruszania się, wykorzysta do podparcia obie ręce, głowę, ramię, bark, tułów, pośladek, lub jakiegokolwiek dwie części ciała jednocześnie, lub jedną część ciała i broń, jest to uważane za upadek.
Uwaga: w walkach układanych kontrolowane upadki nie są uważane za błąd.
- **Broń dotyka ciała:** W czasie ataku bronią, jakiegokolwiek przypadkowe uderzenie własnego ciała lub ciała partnera, lub przypadkowe zawadzenie bronią (o część ciała lub strój) jest uważane za błąd.
- **Broń (trwale) zdeformowana:** oznacza to, że broń zostaje (trwale) odkształcona powyżej kąta 45° od swojego oryginalnego kształtu.
- **Broń złamana:** Oznacza złamanie broni na dwie lub więcej części.
- **Wyjście poza planszę:** Dotknięcie przez zawodnika jakiegokolwiek częścią ciała podłoża poza białą linią ograniczającą pole, uważa się za wyjście za planszę. Dotknięcie bronią podłoża poza planszą nie jest uważane za wyjście poza planszę.
- **Zapomnienie:** Oznacza, że zawodnik w czasie występu na skutek zapomnienia techniki zatrzymuje się w nieusprawiedliwiony/niestandardowy sposób i/lub wykonuje techniki w sposób nieuporządkowany.

4. Metody i kryteria oceny form z podziałem na grupy sędziów

BEZ OCENY NANDU

4.1 Sposób oceny

1. Liczba punktów startowych dla każdej z konkurencji wynosi 10.000 punktów. Obejmuje ona Ocenę Techniczną (5.00 punktów) i Ogólną Ocenę Występu (5.000 punktów).
2. Sędziowie grupy A odejmują punkty za błędy techniczne i inne błędy popełnione przez zawodników podczas ich występu.
3. Sędziowie Grupy B przyznają ocenę za Ogólny Poziom Występu.
4. Sędzia monitorujący choreografię (routine inspector) sprawdza poprawność choreografii oraz zawartość formy pod kątem spójności i zgodności z regulaminem (techniki obowiązkowe).
5. Sędzia Główny odejmuje punkty za przekroczenie limitów czasowych oraz za choreografię, zgłaszane przez sędziów grupy B oraz sędziego monitorującego choreografię.
6. Suma uzyskanych punktów daje notę końcową zawodnika.

4.2 Kryteria oceny

1. Ocena Techniczna
Techniki nie spełniające wymagań regulaminowych powodują odjęcie 0.1 pkt od początkowej noty startowej zawodnika. Wartości potrąceń dla innych błędów wynoszą od 0,10 pkt do 0,30 pkt za każdy przypadek wystąpienia błędu.
2. Ocena Ogólna Występu
Ocena mocy, siły, koordynacji, rytmu, choreografii, stylu i muzyki towarzyszącej (jeśli dotyczy) jest podzielona na 3 główne klasy i 9 poziomów. Wartość punktowa 5,00–4,21 to poziom „Wysoki”; 4,20–3,01 to poziom „Średni” i 3.000–1.51 to poziom „niski”.
3. Choreografia
Błędy choreograficzne, które są sprzeczne ze specyfikacjami i wymaganiami, mają wartość 0,10-0,20 pkt za każdy przypadek wystąpienia danego błędu.

4.3 Sposób prezentacji wyników

Wyniki przyznawane przez sędziów Grupy B są prezentowane z dokładnością do (2) cyfr po przecinku. Sumaryczny wynik Ogólnej Oceny Występu wyświetlany z dokładnością do (3) cyfr po przecinku. Pozostałe poza skalą wartości ułamkowe są odrzucane bez zaokrąglania.

4.4 Obliczanie not

Uzyskany przez zawodnika wynik końcowy, jest sumą wyników uzyskanych za ocenę techniczną oraz ogólną ocenę występu.

1. Ocena techniczna

1.1. Jeśli podczas występu zawodnika co najmniej 2 z 3 sędziów Grupy A zauważy błędy techniczne i/lub inne błędy, które zawarte w regulaminie, powoduje to zatwierdzenie błędu a odpowiednia suma punktów jest odejmowana od noty startowej zawodnika. Łączna suma takich potrąceń będzie odjęta od puli 5.00 punktów za ocenę techniczną. Pozostała wartość będzie wynikiem uzyskanym przez zawodnika za ocenę techniczną.

2. Ogólna ocena występu

2.1. Sędziowie z grupy B przyznają ocenę za ogólną ocenę występu. Uśredniona wartość trzech ocen mediany sędziów (trzech not pozostałych po odrzuceniu najwyższej i najniższej noty) jest końcową Oceną Ogólną Występu zawodnika.

4.5 Punkty odejmowane przez sędziego głównego

1. Punkty odejmowane za niedoczas lub przekroczenie czasu

1.1. Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Gunshu, Qiangshu, Nandao, Nangun, Duilian:

- 0.10 pkt zostanie odjęte za każde przekroczenie czasu do 2 sekund włącznie
- 0.20 pkt zostanie odjęte za przekroczenie czasu powyżej 2 sekund do 4 sekund włącznie, itd.

1.2. Taijiquan, Taijijian, Jiti

- 0.10 pkt zostanie odjęte za każde przekroczenie czasu do 5 sekund włącznie
- 0.20 pkt zostanie odjęte za przekroczenie czasu o powyżej 5 sekund do 10 sekund włącznie

2. Potrącenia za błędy w choreografii (wg Tabeli 8).

4.6 Obliczanie noty końcowej

1. W konkurencjach bez oceny technik Nandu, końcowa nota zawodnika powstaje przez odjęcie punktów potrąconych przez sędziego głównego (jeśli występują) od oceny przyznanej przez sędziów punktowych (sędziowie grupy A – ocena techniczna, oraz sędziowie grupy B – ocena ogólna występu). Pozostała wartość to wynik końcowy zawodnika.

4.7 Ocena techniczna występu (grupa sędziowska A)

1. CHANGQUAN, JIANSHU, DAOSHU, QIANGSHU & GUNSHU

Tabela 3. Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu – kategorie technik, wykaz błędów i kody błędów

Kategoria	Nazwa i opis techniki	Kryteria oceny	Kod
Ułożenie dłoni	Quan (Pięść)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Brak płaskiego frontu pięści ◆ Kciuk nie dotyka środkowego paliczka środkowego palca dłoni 	01
	Zhang (Dłoń)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Palce wskazujący, środkowy, serdeczny, mały nie są w pełni wyprostowane i złączone ◆ Kciuk wyprostowany i/lub nie przylegający do dłoni 	02
	Gou Shou (Hak)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Końcówki palców nie są złączone razem ◆ Nadgarstek nie jest w pełni zgięty 	03
	Jian Zhi (Palce miecz)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Palce wskazujący i środkowy nie są wyprostowane i złączone ze sobą ◆ Kciuk nie naciska na palec serdeczny i mały 	04
Wagi	Ban Jiao Chao Tian Zhi Li (Chwycenie stopy i uniesienie jej na wysokość głowy, o nogach wyprostowanych i ustawionych pionowo, w pozycji stojąc)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Noga podporowa ugięta ◆ Noga uniesiona ugięta 	10
	Ce Ti Bao Jiao Zhi Li (Kopnięcie w bok, złapanie stopy i uniesienie jej na wysokość głowy, o nogach wyprostowanych i ustawionych pionowo, w pozycji stojąc)		
	Hou Ti Bao Jiao Zhi Li	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tułów pochylony do przodu więcej niż 45 stopni 	11

	(Kopnięcie w tył z utrzymaniem nogi pionowo, w pozycji stojąc)		
	Yang Shen Ping Heng (Waga ze skłonem/odchyleniem tułowia w tył)	◆ Noga uniesiona poniżej poziomu	12
	Shi Zi Ping Heng (Waga ze skłonem/odchyleniem tułowia w przód z ramionami wzniesionymi w bok - jaskółka)	◆ Tułów poniżej poziomu ◆ Noga podporowa ugięta	13
	Kou Tui Ping Heng (Waga o nogach skrzyżowanych z tyłu) Pan Tui Ping Heng (Waga o nogach skrzyżowanych z przodu)	◆ Udo nogi podporowej nie jest ustawione poziomo do podłoża	14
	Ce Shen Ping Heng (Waga ze skłonem tułowia w bok) Tan Hai Ping Heng (Waga zanurzenie się w morzu)	◆ Noga podporowa ugięta ◆ Noga pracująca ugięta	15
	Wang Yue Ping Heng (Waga spoglądanie na księżyc)	◆ Tułów powyżej 45 stopni względem poziomu ◆ Tułów nie jest skręcony w talii w tył w kierunku nogi podporowej ◆ Staw skokowy nogi uniesionej nie jest w pełni zgięty podeszwowo (nie znajduje się w ułożeniu „point”)	16
Techniki nożne	Qian Sao Tui (Podcięcie w przód)	◆ Udo nogi podporowej powyżej poziomu ◆ Podeszwa nogi podcinającej oderwana od podłoża po dotknięciu podłoża i rozpoczęciu podcięcia ◆ Noga podcinająca widocznie ugięta o 45 stopni lub więcej	20
	Hou Sao Tui (Podcięcie w tył)	◆ Podeszwa nogi podcinającej oderwana od podłoża po dotknięciu podłoża i rozpoczęciu podcięcia ◆ Noga podcinająca widocznie ugięta o 45 stopni lub więcej	21
	Die Shu Cha (Siad kroczy/szpagat)	◆ Stopa nogi wykroczonej skręcona do środka dotyka podłoża (częścią przysrodkową) ◆ Tylne noga widocznie ugięta o 45 stopni lub więcej	22
	Tan Tui (Kopnięcie w krocze) Deng Tui (Kopnięcie frontalne piętą) Chuai Tui	◆ Kopiająca noga nie porusza się od widocznie zgiętej (45 stopni lub więcej) do w pełni wyprostowanej	23

	(Kopnięcie boczne piętą)		
	Zheng Ti Tui (Wymach nogą w przód i w górę)	◆ Noga podporowa lub kopiąca zgięte w najwyższym punkcie kopnięcia	24
	Ce Ti Tui (Wymach nogą w bok)	◆ Pięta nogi podporowej oderwana od podłoża	
	Li He Pai Jiao (Wymach nogą do wewnątrz z uderzeniem w dłoń)		
	Bai Lian Pai Jiao (Kopnięcie Lotosu z uderzeniem w dłoń)	◆ Palce nogi kopiącej poniżej poziomu barków	25
	Dan Pai Jiao (Kopnięcie proste z uderzeniem w dłoń)	◆ Brak uderzenia w dłoń lub uderzenie niesłyszalne	
	Ti Xi Du Li (Pozycja stojąc z uniesionym kolaniem)	◆ Uniesione kolano znajduje się poniżej poziomu talii	26
		◆ Palce uniesionej stopy nie są skierowane w dół i do wewnątrz (przywiedzione)	
Techniki wykonywane w powietrzu	Teng Kong Fei Jiao (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu)		
	Teng Kong Xie Fei Jiao (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu, w skos)	◆ Płace stopy nogi kopiącej poniżej poziomu barków	30
	Teng Kong Shuang Fei Jiao (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu, obunóż)	◆ Brak kopnięcia w dłoń lub kopnięcie niesłyszalne	
	Xuan Feng Jiao (Kopnięcie tornado)		
	Teng Kong Bai Lian (Kopnięcie lotosu, w powietrzu)		
	Teng Kong Zheng Ti Tui (Kopnięcie/wymach prosty nogą w przód i w górę, w powietrzu)	◆ Noga asystująca (zamachowa, dolna) ugięta w kolanie w najwyższym momencie kopnięcia	31
	Ce Kong Fan (Salto machowe bokiem)		
	Ce Kong Fan Zhuan Ti 360° (Salto machowe bokiem, z obrotem 360°)	◆ Noga ugięta w widoczny sposób (45° lub więcej) w czasie fazy lotu	32
Xuanzi (Kopnięcie wirujące/motyła)	◆ Kąt nachylenia ciała równy 45° lub więcej w momencie obrotu	33	

	Xuan Zi Zhuan Ti (Kopnięcie wirujące/motyła) 360°	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Noga/nogi ugięta w widoczny sposób (45° lub więcej) w fazie lotu 	
	Teng Kong Jian Tan (Kopnięcie w krocze, w powietrzu) Teng Kong Deng Tui (Kopnięcie frontalne piętą, w powietrzu)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Noga kopiąca nie porusza się od widocznie zgiętej (45 stopni lub więcej) do w pełni wyprostowanej ◆ Noga kopiąca poniżej poziomu 	34
Pozycje i praca nóg	Gong Bu (Pozycja łuku)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Kolano nogi wykroczonej poza obrysem stopy w rzucie pionowym ◆ Udo nogi wykroczonej (ugiętej) nie jest równoległe do podłoża ◆ Którąkolwiek część podeszwy stopy nogi zakroczonej (tylnej) w widoczny sposób oderwana od podłoża ◆ Stopa nogi zakroczonej (tylnej) nie jest skierowana palcami w skos i w przód 	50
	Ma Bu (Pozycja konia)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Uda nie są ustawione poziomo względem podłoża ◆ Odległość pomiędzy przyśrodkowymi (wewnętrznymi) częściami stóp jest mniejsza niż szerokość ramion zawodnika ◆ Koślawienie (ugięcie do wewnątrz) kolan/kolana ◆ Pięta/pięty oderwane od podłoża ◆ Palce stopy/stóp skierowane na zewnątrz 45° lub więcej 	51
	Xu Bu (Pozycja pusta)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Udo nogi podporowej nie jest równoległe do podłoża ◆ Pięta nogi podporowej oderwana od podłoża 	52
	Pu Bu (Pozycja niskiego przysiadu)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tył uda oraz łydka nogi ugiętej nie dotykają się ◆ Noga wyciągnięta nie jest w pełni wyprostowana ◆ Stopa nogi wyciągniętej nie jest zrotowana do wewnątrz (przywiedziona dośrodkowo) z podeszwą w pełni przylegającą do podłoża 	53
	Xie Bu (Przysiad niski o nogach skrzyżowanych)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Nogi nie są skrzyżowane ◆ Pośladki nie dotykają łydki nogi podporowej 	54

	Zuo Pan (Siad o nogach skrzyżowanych)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Żadna część pośladków nie dotyka podłoża ◆ Noga/stopa oderwana od podłoża 	58
Techniki z bronią	Gua Jian (Blok przechwytyjący mieczem)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Miecz i przedramię ustawione w jednej linii ◆ Brak zakreślenia wyraźnego pionowego okręgu mieczem 	60
	Liao Jian (Cięcie mieczem w górę)		
	Wo Jian (Chwył miecza)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Jeden z palców zawinięty za jelec (gardę) dotyka ostrza 	61
	Chan Tou (Zawinięcie/blok i cięcie szablą w lewo)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tył ostrza szabli (płaz) nie znajduje się blisko ciała w czasie zawijania i odwijania szablą 	62
	Guo Nao (Zawinięcie/blok i cięcie szablą w prawo)		
	Lan Qiang (Blok na zewnątrz)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Grot włóczni nie porusza się po wyraźnym łuku 	63
	Na Qiang (Blok do wewnątrz)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Koniec drzewca włóczni wysunięty do tyłu względem chwytu zawodnika 	
	Zha Qiang (Pchnięcie włócznią)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ręka pchająca i włócznia nie tworzą poziomej linii w momencie pchnięcia 	
Ping Lun Gun (Poziomy wiatrak kijem jednorącz)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Brak ruchu po wyraźnym poziomym okręgu 	64	
Li Wu Hua Qiang (Ósemka z włócznią)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Włócznia/kij nie poruszają się wyraźnie w płaszczyźnie pionowej 	65	
Li Wu Hua Gun (Ósemka z kijem)			
Shuang Shou Ti Liao Hua Gun (Pionowe uderzenie w górę kijem oburącz)			
Qi Xie Pao Jie (Wyrzut i złapanie przyboru/broni)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Broń złapana w inny sposób niż częścią chwytnej dłoni ◆ Szabla/miecz nie złapane za rękojeść; kij/włócznia nie złapane jednorącz 	66	

Tabela 3. Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu & Gunshu – objaśnienia:

- W pojedynczej technice, jeśli występuje 1 błąd lub więcej błędów równocześnie, odejmuje się tylko 0.1 pkt, jeden raz.

- W grupie (takich samych) technik, jeśli występuje 1 błąd broni lub więcej takich samych błędów broni, odejmuje się tylko 0.1 pkt, jeden raz.
- Za wagi utrzymane mniej niż 2 sekundy, odejmuje się 0,1 pkt, jeden raz.
- Brak wyraźnego okręgu w płaszczyźnie pionowej/poziomej oznacza miecz/kij/włócznię poruszające się po torze odchylonym od poziomu/pionu o 45 lub więcej stopni.

2. NANQUAN, NANDAO & NANGUN

Tabela 4. Nanquan, Nandao & Nangun – kategorie technik, wykaz błędów i kody błędów

Kategoria	Nazwa i opis techniki	Kryteria oceny	Kod
Ułożenie dłoni	<p>Quan (Pięść)</p>	<p>◆ Brak płaskiego frontu pięści</p> <p>◆ Kciuk nie dotyka środkowego paliczka środkowego palca dłoni</p>	01
	<p>Hu Zhao (Pazury tygrysa)</p>	<p>◆ Wszystkie palce nie są rozłączone, pierwszy i drugi staw każdego palca nie jest zgięty/zagięty</p> <p>◆ Środek dłoni nie jest wypchnięty do przodu</p>	02
	<p>He Zui (Dziób żurawia)</p>	<p>◆ Czubki wszystkich palców nie stykają się</p> <p>◆ Nadgarstek ugięty (zgięty do wewnątrz) w czasie ataku</p>	03
	<p>Dan Zhi Zhang (Dłoń jednego palca)</p>	<p>◆ Palec wskazujący nie jest wyprostowany</p> <p>◆ Pozostałe 4 palce nie są mocno ugięte/zagięte</p>	04
Techniki nożne	<p>Qian Sao Tui (Podcięcie w przód)</p>	<p>◆ Udo nogi podporowej powyżej poziomu</p> <p>◆ Podeszwa nogi podcinającej oderwana od podłoża po dotknięciu podłoża i rozpoczęciu podcięcia</p> <p>◆ Noga podcinająca widocznie ugięta o 45 stopni lub więcej</p>	20
	<p>Heng Cai Tui (Kopnięcie boczne podeszwą)</p> <p>Deng Tui (Kopnięcie frontalne podeszwą)</p> <p>Hu Wei Tui (Kopnięcie ogon tygrysa)</p>	<p>◆ Kopiąca noga nie porusza się od widocznie zgiętej (45 stopni lub więcej) do w pełni wyprostowanej</p>	23

	Zhuan Shen Hou Bai Tui (Kopnięcie obrotowe po łuku)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Noga kopiąca ugięta ◆ Place nogi kopiącej poniżej poziomu talii 	25
	Ti Xi Du Li (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Uniesione kolano znajduje się poniżej poziomu talii ◆ Palce uniesionej stopy nie jest są skierowane w dół i do wewnątrz (przywiedzione) 	26
	Heng Ding Tui (Poziołe kopnięcie wbijające)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Kopiąca noga nie porusza się od widocznie zgiętej (45 stopni lub więcej) do w pełni wyprostowanej ◆ Kopnięcie nie jest wykonane przodostopiem, noga nie porusza się po łuku do wewnątrz ◆ Palce nogi kopiącej nie są wyprostowane (uniesione, eksponując przodostopie) 	27
Techniki wykonywane w powietrzu	Teng Kong Fei Jiao (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Place stopy nogi kopiącej poniżej poziomu barków ◆ Brak kopnięcia w dłoń lub kopnięcie niesłyszalne (z wyjątkiem TKBL) 	30
	Xuan Feng Jiao (Kopnięcie tornado)		
	Teng Kong Bai Lian (Kopnięcie lotosu, w powietrzu)		
	Ce Kong Fan (Salto machowe bokiem)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Noga ugięta w widoczny sposób (45° lub więcej) w czasie fazy lotu 	32
Techniki przewrotów	Teng Kong Pan Tui 360° Ce Pu (Kopnięcie nakładające/nakładka 360°, w powietrzu, z lądowaniem w leżeniu bokiem)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Place nogi kopiącej nie znajdują się powyżej poziomu głowy 	40
	Teng Kong Shuang Ce Chuai (Kopnięcie boczne obunóż, w powietrzu)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Nogi nie znajdują się blisko siebie lub są wyraźnie ugięte w momencie kopnięcia (wypchnięcia nóg) 	42
Pozycje i praca nóg	Gong Bu (Pozycja łuku)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Udo nogi wykroczonej (ugiętej) nie jest ustawione w zakresie pomiędzy 45° (z wyłączeniem 45°) a poziomem ◆ Którakolwiek część podeszwy stopy nogi zakroczonej (tylnej) w widoczny sposób oderwana od podłoża 	50

		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Stopa nogi zakroczonej (tylnej) nie jest skierowana palcami w skos i w przód 	
	<p style="text-align: center;">Ma Bu (Pozycja konia)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Udo/uda nie są ustawione w zakresie pomiędzy 45° (z wyłączeniem 45°) a poziomem ◆ Odległość pomiędzy przyśrodkowymi (wewnętrznymi) częściami stóp jest mniejsza niż szerokość ramion zawodnika ◆ Koślawienie (ugięcie do wewnątrz) kolan/kolana ◆ Pięta/pięty oderwane od podłoża 	51
	<p style="text-align: center;">Xu Bu (Pozycja pusta)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Udo nogi podporowej (ugiętej) nie jest ustawione w zakresie pomiędzy 45° (z wyłączeniem 45°) a poziomem ◆ Kolano i stopa/palce nogi podporowej nie są ustawione w jednej linii 	52
	<p style="text-align: center;">Pu Bu (Pozycja niskiego przysiadu)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tył uda oraz łydki nogi ugiętej nie dotykają się ◆ Noga wyciągnięta nie jest w pełni wyprostowana ◆ Stopa nogi wyciągniętej nie jest zrotowana do wewnątrz (przywiedziona dośrodkowo) z podeszwą w pełni przylegającą do podłoża 	53
	<p style="text-align: center;">Die Bu, Dan Die Bu (Pozycja motyla/pojedyncza pozycja motyla)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Przyśrodkowa strona podudzia/łydki nogi zakroczonej (położonej) nie w pełni dotyka podłoża ◆ Przyśrodkowa strona stawu skokowego/pięty nogi zakroczonej (położonej) nie w pełni dotyka podłoża 	55
	<p style="text-align: center;">Gui Bu (Pozycja kucania jedno nogi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Kolano nogi zakroczonej dotyka podłoża ◆ Pośladek nie jest w pełni posadowiony na podudziu/łydce nogi zakroczonej 	56
	<p style="text-align: center;">Qi Long Bu (Pozycja jazdy na smoku)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Udo nogi wykroczonej (ugiętej) nie jest ustawione w zakresie pomiędzy 45° (z wyłączeniem 45°) a poziomem ◆ Kolano nogi zakroczonej dotyka podłoża 	57

Techniki z bronią	Chan Tou (Zawinięcie/blok i cięcie szablą w lewo) Guo Nao (Zawinięcie/blok i cięcie szablą w prawo)	♦ Tył szabli nie znajduje się blisko ciała w czasie zawijania i odwijania szablą	62
	Ding Gun (Wbicie kija)	♦ Bliższy koniec kija nie jest przyciśnięty do ziemi ♦ Dalszy koniec kija (czubek) znajduje się poniżej wysokości czubka głowy zawodnika	67

Tabela 4. Nanquan, Nandao, Nangun – objaśnienia:

- W pojedynczej technice, jeśli występuje 1 błąd lub więcej błędów równocześnie, odejmuje się tylko 0.1 pkt, jeden raz.
- W grupie (takich samych) technik, jeśli występuje 1 błąd broni lub więcej takich samych błędów broni, odejmuje się tylko 0.1 pkt, jeden raz.
- Dopuszczalne jest wykonanie techniki Teng Kong Wai Bai Tui (kopnięcia lotosu, w powietrzu) bez kopnięcia w dłoń.

3. TAIJIQUAN & TAIJIJIAN

Tabela 5. Taijiquan, Taijijian kategorie technik, wykaz błędów i kody błędów

Kategoria	Nazwa i opis techniki	Kryteria oceny	Kod
Ułożenie dłoni, techniki ręczne, postawa	Quan (Pięść)	♦ Brak płaskiego frontu pięści ♦ Kciuk nie dotyka środkowego paliczka środkowego palca dłoni	01
	Zhang (Dłoń)	♦ Cztery palce nie są rozłączone (z wyjątkiem technik specjalnych) ♦ Palce wyprostowane ♦ Paszcza tygrysa (powierzchnia pomiędzy kciukiem a palcem wskazującym) nie jest zaokrąglona (z wyjątkiem technik specjalnych) ♦ Śródreżcie nie jest wklęsłe i zaokrąglone (z wyjątkiem technik specjalnych)	02
	Jian Zhi (Palce miecz)	♦ Palce wskazujący i środkowy nie są wyprostowane i złączone ze sobą ♦ Kciuk nie naciska na palec serdeczny i mały	04

	Techniki ręczne	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Łokieć uniesiony ◆ Ręka prosta w łokciu ◆ Pachy zamknięte (ramiona przyciśnięte do ciała) 	05
	Postawa	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Głowa i tułów nie są wyprostowane (ustawione w jednej linii) ◆ Protrakcja barków, przygarbienie, pośladki silnie wysunięte w tył <ul style="list-style-type: none"> ◆ Uniesione barki ◆ Miednica nie jest ustabilizowana 	06
Wagi	Di Shi Qian Deng Cai Jiao Ping Heng (Kopnięcie piętą w przód połączone z niskim przysiadem)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Pięta nogi podporowej jest uniesiona ◆ Noga kopiąca jest ugięta w kolanie ◆ Noga kopiąca nie jest zrotowana zewnątrz 	17
	Qian Ju Tui Di Shi Ping Heng (Niska waga/pistolet, z nogą wyciągniętą w przód)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Noga wyciągnięta w przód jest ugięta lub poniżej poziomu w momencie wykonywania przysiadu 	18
	Hou Cha Tui Di Shi Ping Heng (Niska waga z nogami skrzyżowanymi/pistolet skrzyżny)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Stopa nogi uniesionej (skrzyżowanej za nogą podporową) dotyka podłoża 	19
Techniki nożne	Die Cha (Siad płotkarski)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Stopa nogi wykroczonej skrzyżowana do środka dotyka podłoża (częścią przyśrodkową) ◆ Kąt pomiędzy obiema nogami (udami) równy lub mniejszy niż 45° 	22
	Fen Jiao (Kopnięcie rozdzielające/w krocze)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Kopiąca/uniesiona noga ugięta w kolanie ◆ Kopiąca/uniesiona noga poniżej poziomu 	23
	Deng Jiao (Kopnięcie piętą)		
	Bai Lian Pai Jiao (Kopnięcie lotosu)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Kopiąca noga ugięta w momencie uderzenia w dłoń ◆ Brak kopnięcia w dłoń lub kopnięcie w dłoń niesłyszalne 	25
Dan Pai Jiao (Kopnięcie proste z uderzeniem w dłoń)			
	Ti Xi Du Li (Pozycja stojąc z uniesionym kolaniem)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Uniesione kolano poniżej poziomu talii 	26
Techniki wykonywane w powietrzu	Teng Kong Fei Jiao (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Palce nogi kopiącej w dłoń poniżej poziomu barków 	30

	<p>Xuan Feng Jiao (Kopnięcie tornado)</p> <p>Teng Kong Bai Lian (Kopnięcie lotosu, w powietrzu)</p>	<p>◆ Brak kopnięcia w dłoń lub kopnięcie niesłyszalne</p>	
	<p>Teng Kong Zheng Ti Tui (Kopnięcie/wymach prosty w przód i w górę, w powietrzu)</p>	<p>◆ Dolna noga ugięta w kolanie w najwyższym momencie kopnięcia</p>	31
Pozycje i praca nóg	<p>Gong Bu (Pozycja łuku)</p>	<p>◆ Kolano nogi wykroczonej (przedniej, ugiętej) poza obrysem stopy w rzucie pionowym</p> <p>◆ Udo nogi wykroczonej (przedniej, ugiętej) nie jest ustawione w zakresie pomiędzy 45° (z wyłączeniem 45°) a poziomem</p> <p>◆ Którakolwiek część podeszwy stopy nogi zakroczonej (tylnej) w widoczny sposób oderwana od podłoża</p> <p>◆ Stopa nogi zakroczonej (tylnej) nie jest skierowana palcami w skos i w przód</p> <p>◆ Kolano nogi zakroczonej (tylnej) wykoślawione/wysunięte do wewnątrz, poza oś symetrii stopy nogi zakroczonej</p>	50
	<p>Ma Bu (Pozycja konia)</p>	<p>◆ Udo/uda nie są ustawione w zakresie pomiędzy 45° (z wyłączeniem 45°) a poziomem</p> <p>◆ Kolano/kolana wykoślawione (ugięte do wewnątrz), poza oś symetrii stopy/stóp</p>	51
	<p>Xu Bu (Pozycja pusta)</p>	<p>◆ Pięta nogi wykroczonej dotyka do podłoża</p> <p>◆ Pięta nogi zakroczonej oderwana od podłoża</p> <p>◆ Kolano i stopa/palce nogi podporowej nie są ustawione w jednej linii</p>	52
	<p>Pu Bu (Pozycja niskiego przysiadu)</p>	<p>◆ Tył uda oraz łydka nogi ugiętej nie dotykają się</p> <p>◆ Noga wyciągnięta nie jest w pełni wyprostowana</p> <p>◆ Stopa nogi wyciągniętej nie jest zrotowana do wewnątrz (przywiedziona dośrodkowo) z podeszwą w pełni przylegającą do podłoża</p>	53
	<p>Shang Bu (Krok do przodu ze skrętem)</p> <p>Tui Bu (Krok do tyłu)</p> <p>Jin Bu (Krok do przodu)</p> <p>Gen Bu (Krok jednostronny)</p> <p>Ce Xing Bu (Krok do boku)</p>	<p>◆ Kolano i stopa nogi podporowej nie są ustawione w jednej linii</p> <p>◆ Szuranie stopą o podłoże (z wyjątkiem technik specjalnych)</p> <p>◆ Środek ciężkości podnosi się i opada w czasie poruszania się</p>	59

		◆ Stopy uniesione zbyt wysoko w czasie przemieszczania się	
Techniki z bronią	Gua Jian (Blok przechwytyjący mieczem)	◆ Miecz i przedramię ustawione w jednej linii	60
	Liao Jian (Cięcie mieczem w górę)	◆ Brak zakreślenia wyraźnego pionowego okręgu mieczem	
	Wo Jian (Chwył miecza)	◆ Jeden z palców zawinięty za jelec (gardę) dotyka ostrza	61
	Jiao Jian (Krążenia/zawinięcia mieczem)	◆ Czubek miecza nie przemieszcza się po wyraźnym okręgu	68

Tabela 6. Taijiquan & Taijijian – objaśnienia:

- Jeśli w pojedynczej technice występuje 1 lub więcej błędów równocześnie, odejmuje się tylko 0,1 pkt., jeden raz.
- Jeśli w grupie (takich samych) technik z bronią, ten sam błąd występuje 1x lub więcej, odejmuje się tylko 0.1 pkt., jeden raz.
- Jeśli w grupie (takich samych) technik, ten sam błąd pracy nóg/poruszania się występuje 1x lub więcej, odejmuje się tylko 0.1 pkt., jeden raz.
- Jeśli w grupie (takich samych) technik, ten sam błąd pozycji występuje 1x lub więcej, odejmuje się tylko 0.1 pkt., jeden raz.
- Przez “grupę technik” rozumie się tą samą pozycję, technikę ręczną, nożną, sposób poruszania się lub technikę z bronią, powtórzone jeden, dwa lub więcej razy w jednym ciągu.
- W jednej formie, błędy klasyfikowane jako Quan (Pięść), Zhang (Dłoń), Jian Zhi (Ręka Miecz), Techniki Ręczne, Postawa Ciała, punkty mogą być odjęte maksymalnie 3 razy za każdy rodzaj błędu.
- Błędy odnotowane są za każdym razem, kiedy się pojawią. Jednak system elektroniczny (lub osoba licząca punkty) ograniczają maksymalną ilość odjętych punktów do 0.3 za każdą technikę.
- “Kolano i stopa/place nogi podporowej nie są ustawione w jednej linii” oznacza czubek (centralną część) kolana nogi podporowej ustawiony koślawo/przesunięty do wewnątrz względem osi symetrii stopy nogi podporowej w czasie wykonywania kroku.

4. DUILIAN (WALKI UKŁADANE)

Tabela 6. Duilian (walki układane) kategorie technik, wykaz błędów i kody błędów

Kategoria	Opis błędu	Kod
Sposób wykonania	Atak wykonany zbyt daleko od celu lub nie trafiający w cel	90
	Pozycja utrzymana w bezruchu dłużej niż 3 s.	91
	Czas bez ataku lub obrony dłuższy niż 3 s.	92
Koordynacja	Niewykonanie prawidłowej/celnej obrony lub prawidłowego/celnego ataku (atak nie skoordynowany z obroną lub odwrotnie)	93
	Czekanie na atak	94
	Niezamierzone uderzenie partnera	95

Tabela 6. Duilian (walki układane) – objaśnienia:

- Za każdy błąd odejmowane jest 0.1 pkt
- Błędy techniczne dodawane są w kolejności występowania a ich wartość się sumuje.

5. WYKAZ POZOSTAŁYCH BŁĘDÓW TECHNICZNYCH I KRYTERIA ICH OCENY

Tabela 7. Pozostałe/inne błędy – kody, kategorie i kryteria oceny

Kategoria	Błędy i kryteria ich oceny	Kod
Utrata równowagi	Zachwianie tułowia, przesunięcie stopy lub przeskok (-0.10)	70
	Podparcie (-0.20)	71
	Upadek (-0.30)	72
Broń i strój	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Broń zawadza o ziemię (-0.10) ◆ Utrata chwytu (-0.10) ◆ Broń uderza o ciało (-0.10) ◆ Broń trwale odkształcona (-0.10) 	73
	Złamanie broni (-0.20)	74
	Upuszczenie broni na podłogę (-0.30)	75
	◆ Chusta szabli, frędzel miecza, chwost włóczni, część ubioru lub ozdoba spadają na ziemię (-0.10)	76
	◆ Chusta szabli, frędzel miecza, część broni zaplątuje się o rękę lub strój (-0.10)	
Inne	◆ Waga nie utrzymana przez co najmniej 2 sekundy (-0.10)	77
	◆ Jakakolwiek część ciała zawodnika poza linią ograniczającą pole (-0.10)	78
	◆ Zapomnienie formy lub ruchu (-0.10)	79

Tabela 7. Objasnienia terminów:

- **Zachwianie:** oznacza, że tułów/górna połowa ciała zawodnika przemieszcza się (chwieje) w dwa różne kierunki. Na przykład, zawodnik traci równowagę, po czym próbując ją odzyskać przemieszcza tułów w przeciwnym kierunku. Przemieszczenie w lewo, prawo, w przód, tył oraz po łuku jest uważane za zachwianie.
- **Przesunięcie:** oznacza, że w czasie pozycji stojącej lub przy lądowaniu obunóż, lub jednonóż, nastąpiło jakiegokolwiek przemieszczenie stopy/stóp w płaszczyźnie poziomej.
- **Przeskok:** oznacza, że w czasie pozycji stojącej lub przy lądowaniu obunóż, lub jednonóż, nastąpiło jakiegokolwiek przemieszczenie stopy/stóp połączone z oderwaniem ich/jej i ponownym postawieniem na podłożu.
- **Podparcie się:** podparcie się ręką, łokciem, kolanem, nogą (w pozycji Ti Xi Du Li) lub bronią w celu utrzymania równowagi, jest uważane za podparcie. (Uwaga: zawadzenie bronią o podłoże bez intencji podparcia się nią nie jest uważane za podparcie)
- **Upadek:** Jeśli zawodnik wykorzysta do podparcia się obie ręce, głowę, ramię, bark, tułów, pośladek, lub jakiegokolwiek dwie części ciała jednocześnie, lub jedną część ciała i broń, jest to uważane za upadek. Uwaga: w walkach układanych kontrolowane upadki nie są uważane za błąd.
- **Broń dotyka ciała:** Jakiegokolwiek (nie celowe, przypadkowe) dotknięcie lub uderzenie własnego ciała bronią jest uważane za błąd.
- **Broń (trwale) zdeformowana:** oznacza to, że broń zostaje (trwale) odkształcona powyżej kąta 45° od swojego oryginalnego kształtu.
- **Wyjście poza planszę:** Dotknięcie przez zawodnika jakiegokolwiek częścią ciała podłoża poza białą linią ograniczającą pole, uważa się za wyjście za planszę. Dotknięcie bronią podłoża poza planszą nie jest uważane za wyjście poza planszę.
- **Pomiar czasu Technik wag wykonywanych statycznie:** Pomiar czasu rozpoczyna się w momencie pierwszego zatrzymania się zawodnika w danej pozycji. Pomiar czasu wag odnosi się tylko do konkurencji Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu i Gunshu.
- **Zapomnienie:** oznacza, że zawodnik w czasie występu na skutek zapomnienia techniki zatrzymuje się w nieusprawiedliwiony/niestandardowy sposób i/lub wykonuje techniki w nieuporządkowany, chaotyczny sposób.

Jeśli w czasie wykonywania danej techniki pojawi się kilka innych błędów, ich wartość będzie się sumować.

Inne błędy odejmowane są w kolejności pojawiania się, a ich wartość się sumuje.

4.8 Ocena choreografii (grupa sędziowska B)

Tabela 8. Ocena ogólna występu (sędziowie grupy B)
konkurencje indywidualne form bez oceny Nandu oraz konkurencja Duilian i Jiti

Poziom opisowy	Poziom numeryczny	Zakres punktowy	Charakterystyka wykonania
Wysoki	①	5.00-4.81	Poniższe elementy zrealizowane na poziomie wysokim: Techniki wykonane zgodnie ze standardem, właściwie zastosowane, siła adekwatna do techniki, przekazywana bez nadmiernego napięcia, jasno zdefiniowany kierunek siły. Techniki ręczne, wzrok, sposób poruszania się, techniki nożne, praca broni dobrze skoordynowane ze sobą. Dobrze zaznaczony rytm, podkreślony styl. Ruch dobrze zharmonizowany z podkładem muzycznym (jeśli dotyczy).
	②	4.80-4.51	
	③	4.50-4.21	
Średni	④	4.20-3.81	Powyższe elementy zrealizowane na poziomie średnim
	⑤	3.80-3.41	
	⑥	3.40-3.01	
Niski	⑦	3.00-2.51	Powyższe elementy zrealizowane na poziomie niskim
	⑧	2.50-2.01	
	⑨	2.00-1.51	

Tabela 9. Rodzaje błędów dotyczące choreografii, metody oceny oraz kody błędów

Kategoria	Błędy i kryteria ich oceny	Kod
Treść	<p>Formy obligatoryjne i układane</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Każdy brak wymaganej techniki w formach układanych ◆ Każdy brak wymaganej techniki w formach obligatoryjnych ◆ Każdy przypadek zmiany elementu techniki: - 0.2 pkt 	80
	<p>Formy obligatoryjne</p> <p>Opuszczenie lub dodanie kroku - 0.1 pkt</p>	81
	<p>Nanquan formy obligatoryjne</p> <p>Dodanie lub opuszczenie wymaganego okrzyku. - 0.2 pkt</p>	82
Struktura i kompozycja	<p>Zatrzymanie się</p> <p>Zatrzymanie się (z wyjątkiem wag), które utrzymuje się powyżej 3 s. Np. zatrzymanie się w Taijiquan/Taijijian przed wykonaniem Nandu. - 0.1 pkt</p>	83
	<p>Formy obligatoryjne</p> <p>Konkurencje Changquan i Nanquan oraz pokrewne formy z bronią:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Kierunek ruchu odchylony od regulaminowego o więcej niż 45 stopni. <p>Konkurencje Taijiquan i Taijijian:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Kierunek ruchu odchylony od regulaminowego o więcej niż 90 stopni. - 0.1 pkt 	84
Muzyka	<p>Konkurencje wymagające podkładu muzycznego</p> <p>Brak muzyki lub muzyka ze podkładem wokalnym. - 0.5 pkt</p>	85

Uwaga: Zmiana wymaganej techniki lub pozycji ma miejsce również, gdy technika lub pozycja wykonane są w nieskładny sposób, bez wykonania wymaganych elementów, co uniemożliwia zakwalifikowanie techniki jako standardowej techniki z formy obligatoryjnej lub układanej.

Appendix – elementy oceny Nandu

Uwaga:

1. W przypadku sędziowania z oceną Nandu (technik o zwiększonej trudności, z grupą sędziów C), poniższe błędy (tabela 10, 11, 12), skutkują brakiem punktów za dany element (brakiem zaliczenia danego elementu).
2. Jeśli w formach tradycyjnych pojawią się elementy Nandu wymienione w tabelach 13, 14, 15, o poziomie trudności B lub wyższym, za każdy tego typu element odjęty zostaje jeden (1) punkt od noty końcowej zawodnika. Dla ułatwienia, w tabelach 13, 14, 15 zaznaczono te techniki szaroniebieskim tłem.
3. Z uwagi na brak sędziów grupy C w warunkach polskich (brak oceny elementów Nandu), tabele 10, 11, 12 powinny wpływać na ocenę sędziów grupy B i w miarę możliwości mieć odzwierciedlenie w kodach błędów którymi posługuje się ta grupa sędziów, oraz w określeniu poziomu zawodnika.
4. Jeśli zdecydujemy się włączyć do obowiązków grupy sędziów B również punktową ocenę jakości wykonania poniższych elementów, za każdy zauważony błąd ujęty w tabeli a nieujęty w kodach błędów grupy B, proponowane jest odjęcie 0.2 punktu od noty zawodnika wystawianej przez sędziego grupy B. Jest to jednak znacząca ingerencja w regulamin IWUF i powinna być wyraźnie zaznaczona w regulaminie danych zawodów.

1. Nandu – błędy krytyczne

1.1 KONKURENCJE CHANGQUAN, JIANSHU, DAOSHU, QIANGSHU, GUNSHU

BŁĘDY KRYTYCZNE, KTÓRE POWODUJĄ NIEZALICZENIE DANEJ TECHNIKI PRZEZ SĘDZIÓW GRUPY C

Tabela 10

Typ nandu	Kategoria	Technika	Błędy krytyczne	
Techniki nandu	Wagi	Bān Tuǐ Cháo Tiān Zhí Lì (Chwycenie stropy i uniesienie jej na wysokość głowy, o nogach wyprostowanych i ustawionych pionowo, w pozycji stojąc)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Uniesiona noga nie znajduje się całkowicie w pozycji pionowej 	
		Cè Tī Bào Jiǎo Zhí Lì (Kopnięcie w bok, złapanie stropy i uniesienie jej na wysokość głowy, o nogach wyprostowanych i ustawionych pionowo, w pozycji stojąc)		
		Shí Zǐ Píng Héng (Waga ze skłonem/odchyleniem tułowia w przód z ramionami wzniesionymi w bok - jaskółka)		
		Hòu Tī Bào Jiǎo Zhí Lì (Kopnięcie w tył z utrzymaniem nogi pionowo, w pozycji stojąc)		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Uniesiona noga nie znajduje się całkowicie w pozycji pionowej ◆ Obie ręce nie trzymają nogi bezpośrednio za plecami
		Yǎng Shēn Píng Héng (Waga ze skłonem/odchyleniem tułowia w tył)		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tułów odchylony jest od poziomu o 45° lub więcej
		Tān Hǎi Píng Héng (Waga zanurzenie się w morzu)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Kąt pomiędzy obiema nogami jest mniejszy niż 135° stopni 	
		Wàng Yuè Píng Héng (Waga spoglądanie na księżyc)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Udo tylnej (uniesionej) nogi ustawione jest 45° stopni lub mniej powyżej poziomu 	
		Techniki nożne	Qián Sǎo Tuǐ 540° (Podcięcie w przód 540°) Qián Sǎo Tuǐ 900° (Podcięcie w przód 900°)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Brak wymaganej rotacji
		Techniki wykonywane w powietrzu	Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ (Kopnięcie/wymach nogą w przód i w górę, w powietrzu)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Więcej niż 4 kroki nabiegu ◆ Technika nie wykonana w powietrzu ◆ Place nogi kopiącej nie dotykają czoła w momencie kopnięcia
	Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) Téng Kōng Xié Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne/skośne, w powietrzu) Téng Kōng Shuāng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu, obunóż),		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Więcej niż 4 kroki nabiegu ◆ Technika nie wykonana w powietrzu ◆ Kopnięcie stopą w dłoń poniżej poziomu 	

		<p>Xuàn Fēng Jiǎo (Kopnięcie tornado) 360°, 540°, 720°</p> <p>Téng Kōng Bǎi Lián (Kopnięcie lotosu, w powietrzu) 360°, 540°, 720°</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Więcej niż 4 kroki nabiegu ◆ Technika nie wykonana w powietrzu ◆ Brak regulaminowej rotacji ◆ Kopnięcie stopą w dół poniżej poziomu
		<p>Xuànzǐ (Kopnięcie wirujące/motyła)</p> <p>Cè Kōng Fān (Salto machowe bokiem)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Więcej niż 4 kroki nabiegu ◆ Technika nie wykonana w powietrzu
		<p>Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ (Kopnięcie wirujące/motyła z obrotem) 360°, 720°</p> <p>Cè Kōng Fān Zhuǎn Tǐ 360° (Salto machowe bokiem, z obrotem) 360°</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Więcej niż 4 kroki nabiegu ◆ Technika nie wykonana w powietrzu ◆ Brak regulaminowej rotacji
Połączenia nandu	Połączenia technik dynamiczna + dynamiczna	<p>Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) + Cè Kōng Fān (Salto machowe bokiem)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Więcej niż 1 krok nabiegu pomiędzy technikami
		<p>Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 720° (Kopnięcie wirujące/motyła z obrotem 720°)</p> <p>Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360° (Kopnięcie wirujące/motyła z obrotem 360°) + Xuàn Fēng Jiǎo 720° (Kopnięcie tornado 720°)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Więcej niż 4 kroki nabiegu pomiędzy technikami
		<p>Xuànzǐ (Kopnięcie wirujące/motyła) + Qián Sǎo Tuǐ 540° (Podcięcie w przód 540°)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Widoczne zatrzymanie pomiędzy technikami
	Połączenia technik dynamiczna + statyczna	<p>Xuàn Fēng Jiǎo (Kopnięcie tornado) 360°, 540°, 720° / Téng Kōng Bǎi Lián (Kopnięcie lotosu, w powietrzu) 360°, 540°, 720° + Mǎ Bù (Pozycja konia)</p> <p>Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Gōng Bù (Bow Stance); Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 540°) + Pū Bù (Pozycja niska)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Brak równoczesnego lądowania na obie nogi ◆ Stopa/stoy przesuwa się lub przeskakuje po wylądowaniu ◆ Podparcie się przy lądowaniu ◆ Upadek
		<p>Xuàn Fēng Jiǎo (Kopnięcie tornado) 360°, 540°, 720° / Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) / Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ (Kopnięcie wirujące/motyła z obrotem) 360°, 720° / Cè Kōng Fān (Salto machowe bokiem) + Diē Shù Chā (Siad kroczy/szpagat)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Brak równoczesnego lądowania na obie nogi ◆ Powolne rozjechanie się do szpagatu ◆ Podparcie się przy lądowaniu ◆ Upadek
		<p>Xuàn Fēng Jiǎo (Kopnięcie tornado) 360°, 540° / Téng Kōng Bǎi Lián (Kopnięcie lotosu, w powietrzu) 360°, 540° + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Noga kopiająca i uderzająca w rękę nie jest tożsama z nogą lądującą ◆ W czasie lądowania noga przesuwa się lub następuje przeskok ◆ Stopa nogi uniesionej dotyka podłoża

		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) / Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) / Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) / Xuànzi (Kopnięcie wirujące/motyła) + Zuò Pán (Siad o nogach skrzyżowanych)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Widoczna pauza przed Zuò Pán (Siad skrzyżny skrętny) ◆ Uda nie są wyraźnie skrzyżowane ◆ Podparcie się ◆ Upadek
		Qián Sǎo Tuǐ 540° (Podcięcie w przód 540°) / Xuànzi (Kopnięcie wirujące/motyła) + Zuò Pán (Siad o nogach skrzyżowanych)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Widoczna pauza pomiędzy technikami ◆ Uda nie są wyraźnie skrzyżowane ◆ Podparcie się ◆ Upadek
	Inne połączenia	Pāo (Throw) + Qiǎng Bèi (Forward Dive Roll) / Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) / Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) / Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Jiē (złapanie)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ W czasie wykonywania Qiǎng Bèi (Przewrót w przód przez bark), biodra, pośladki lub oba kolana dotykają podłoża w momencie złapania broni ◆ Brak udanego złapania broni lub złapanie szabli za chustę / miecza za frędzel.

Tabela 10. Jianshu, Daoshu, Qiangshu, & Gunshu – objaśnienia:

1. Wymagania w zakresie rotacji:

- Dla technik wykonywanych w powietrzu z obrotem, przy lądowaniu obunóż oraz przy lądowaniu do pozycji Gōng Bù (Bow Stance), Mǎ Bù (Pozycja konia), Pū Bù (Pozycja niska), Diē Shù Chā (Siad kroczy/szpagat), stopień rotacji jest obliczany na podstawie kąta pomiędzy linią którą tworzą obie stopy zawodnika w momencie wyskoku oraz linią którą obie stopy tworzą w momencie lądowania.
- Dla technik wykonywanych w powietrzu z obrotem, przy lądowaniu jedenonóż, stopień rotacji jest obliczany na podstawie kąta pomiędzy linią łączącą piętę i palce nogi, z której wybija się zawodnik, oraz tą samą linią w momencie lądowania.
- Dla technik podcięć, stopień rotacji obliczany jest na podstawie kąta pomiędzy stopą nogi podcinającej w momencie rozpoczęcia podcięcia a miejscem, w którym znajduje się stopa nogi podcinającej w momencie zakończenia podcięcia.

2. Wymogi dotyczące nabiegu:

- Dla połączeń 323A+353C; 353B+323C pierwszy krok zawodnika wykonany po wylądowaniu obunóż (gdy obie nogi dotkną podłoża), kończącym pierwszą technikę połączenia jest liczony jako pierwszy krok nabiegu do drugiej techniki.
- Dla połączenia 312A+335A, pierwszy krok wykonany po wylądowaniu jedenonóż, kończącym pierwszą technikę połączenia, jest liczony jako pierwszy krok nabiegu do drugiej techniki.
- Przed wykonaniem techniki w powietrzu, każdy krok wykonany w czasie biegu w jednym kierunku (również po łuku), jest liczony jako krok nabiegu.

3. Wymagania dotyczące połączeń:

- 323B musi być połączony z Diē Shù Chā (Siad kroczy/szpagat) lub Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem).

- 323C musi być połączony z Mǎ Bù (Pozycja konia) lub Diē Shù Chā (Siad kroczy/szpagat).
- 324B musi być połączony z Mǎ Bù (Pozycja konia), Pū Bù (Pozycja niska) lub Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem).
- 324C musi być połączony z Mǎ Bù (Pozycja konia).
- 353C musi być połączony z Diē Shù Chā (Siad kroczy/szpagat).

4. Zasady oceny:

- Jeśli technika Nandu wykonana jest niepoprawnie, skutkując brakiem zaliczenia techniki, wówczas poprzedzające ją połączenie oraz/i następujące po niej połączenie nie jest również uznane za zaliczone.
- Jeśli wykonane przez zawodnika połączenie różni się od tego umieszczonego w jego formularzu Nandu, wówczas zarówno połączenie jak i połączona z nim technika Nandu nie są uznane za zaliczone.
- Dla połączeń określonych jako lądowanie jednonóż, noga, na której ląduje zawodnik musi być nogą kopiającą.
- Wagi oraz połączenia pomiędzy technikami dynamicznymi i statycznymi, oraz pomiędzy dwiema technikami statycznymi, muszą być wykonane statycznie (bez zachwiań).
- Technika wagi nie zostaje zaliczona, jeśli w czasie wykonywania techniki zawodnik użyje swojej broni jako punktu podparcia.
- W czasie formy z bronią wyrzucenie i złapanie broni może być wykonane maksymalnie jeden raz.

1.2 KONKURENCJE NANQUAN, NANDAO & NANGUN

BŁĘDY KRYTYCZNE, KTÓRE POWODUJĄ NIEZALICZENIE DANEJ TECHNIKI PRZEZ SĘDZIÓW GRUPY C

Tabela 11

Typ nandu	Kategoria	Technika	Błędy krytyczne
Techniki nandu	Techniki nożne	Qián Sǎo Tuǐ 540° (Podcięcie w przód 540°)	◆ Brak wymaganej rotacji
		Qián Sǎo Tuǐ 900° (Podcięcie w przód 900°)	
	Techniki wykonywane w powietrzu	Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu)	◆ Więcej niż 4 kroki nabiegu ◆ Technika nie wykonana w powietrzu ◆ Kopnięcie stopą w dłoń poniżej poziomu
		Xuàn Fēng Jiǎo (Kopnięcie tornado) 360°, 540°, 720° Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ (Kopnięcie lotosu, w powietrzu) 360°, 540°, 720°	◆ Więcej niż 4 kroki nabiegu ◆ Technika nie wykonana w powietrzu ◆ Brak wymaganej rotacji ◆ Noga kopiająca poniżej poziomu
	Cè Kōng Fān (Salto machowe bokiem)	◆ Więcej niż 2 kroki nabiegu ◆ Technika nie wykonana w powietrzu	

		Yuán Dì Hòu Kōng Fān (Salto w tył z miejsca)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Stopy przesuwały się w czasie wyskoku ◆ Dotknięcie podłoża ręką podczas lądowania
		Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Salto w tył z wybiciem jednonóż/Auerbacha)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Więcej niż 2 kroki nabiegu ◆ Dotknięcie podłoża ręką podczas lądowania
	Techniki kończące / rozpoczynające się padem	Téng Kōng Shuāng Cè Chuài (Kopnięcie boczne obunóż, w powietrzu)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Więcej niż 4 kroki nabiegu ◆ Nogi ustawione nierównoległe do podłoża w momencie kopnięcia
		Téng Kōng Pán Tuǐ 360° Cè Pū (Kopnięcie nakładające / nakładka 360°, w powietrzu, z lądowaniem w leżeniu bokiem)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Więcej niż 4 kroki nabiegu ◆ Brak wymaganej rotacji
		Lǐ Yú Dǎ Tǐng (Sprężynka)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ręce/ręka dotykają podłoża w momencie wykonywania techniki
Degree of Difficulty Connections	Dynamic + Dynamic Connection	Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Salto w tył z wybiciem jednonóż/Auerbacha)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Więcej niż 2 kroki nabiegu pomiędzy technikami
		Xuàn Fēng Jiǎo (Kopnięcie tornado) 360°, 540°, 720° /Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ (Kopnięcie lotosu, w powietrzu) 360°, 540°, 720° + Mǎ Bù (Pozycja konia) Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 540°) + Pū Bù (Pozycja niska)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Brak (jednoczesnego) lądowania obunóż ◆ Przesunięcie stopu lub przeskok ◆ Podparcie się w czasie lądowania ◆ Upadek
	Dynamic + Static Connection	Xuàn Fēng Jiǎo (Kopnięcie tornado) 360°, 540° / Yuán Dì Hòu Kōng Fān (Salto w tył z miejsca) / Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Salto w tył z wybiciem jednonóż/Auerbacha) / Lǐ Yú Dǎ Tǐng (Sprężynka) + Dié Bù (Pozycja motyla)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Brak (jednoczesnego) lądowania obunóż ◆ Przyjęcie pozycji Die Bu pozycji motyla dopiero po wylądowaniu ◆ Przesunięcie stopu lub przeskok ◆ Podparcie się w czasie lądowania ◆ Upadek
		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) / Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) / Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Brak lądowania na nogę kopiącą ◆ Przesunięcie stopu lub przeskok ◆ Stopa uniesionej nogi dotyka podłoża
		Cè Kōng Fān (Salto machowe bokiem) + Jiǎn Shì (Pozycja nożycowa)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Brak (jednoczesnego) lądowania obunóż ◆ Podparcie się ◆ Upadek

		Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Salto w tył z wybiciem jednonóż/Auerbacha) + Xiē Shì (Pozycja skorpiona)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Brak (jednoczesnego) lądowania obunóż ◆ Tylna, uniesiona noga dotyka posłozą ◆ Podparcie się ◆ Upadek
--	--	---	--

Tabela 11. Nanquan, Nandao i Nangun – objaśnienia:

1. Wymagania w zakresie rotacji:

- W przypadku technik z lądowaniem obunóż oraz z lądowaniem do pozycji: stopień rotacji jest obliczany na podstawie kąta pomiędzy linią, którą tworzą obie stopy zawodnika w momencie wyskoku oraz linią, którą obie stopy tworzą w momencie lądowania.
- Dla technik wykonywanych w powietrzu z obrotem, przy lądowaniu jednonóż, stopień rotacji jest obliczany na podstawie kąta pomiędzy linią łączącą piętę i palce nogi, z której wybija się zawodnik, oraz tą samą linią w momencie lądowania.
- Dla technik podcięć, stopień rotacji obliczany jest na podstawie kąta pomiędzy stopą nogi podcinającej w momencie rozpoczęcia podcięcia a miejscem, w którym znajduje się stopa nogi podcinającej w momencie zakończenia podcięcia.

2. Wymogi dotyczące nabiegu:

- Dla połączeń 323A+312A; 323A+346B pierwszy krok zawodnika wykonany po wylądowaniu obunóż (gdy obie nogi dotkną podłoża), kończącym pierwszą technikę połączenia jest liczony jako pierwszy krok nabiegu do drugiej techniki.
- Przed wykonaniem techniki w powietrzu, każdy krok wykonany w czasie biegu w jednym kierunku (również po łuku), jest liczony jako krok nabiegu.

3. Wymagania dotyczące połączeń statycznych:

- Połączenia statyczne to: Mǎ Bù (Pozycja konia), Dié Bù (Pozycja motyla), Pū Bù (Pozycja niska), Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolaniem), Jiǎn Shì (Pozycja nożycowa), Xiē Shì (Pozycja skorpiona).

4. Zasady oceny:

- Jeśli technika Nandu wykonana jest niepoprawnie, skutkując brakiem zaliczenia techniki, wówczas poprzedzające ją połączenie oraz/i następujące po niej połączenie nie jest również uznane za zaliczone.
- Jeśli wykonane przez zawodnika połączenie różni się od tego umieszczonego w jego formularzu Nandu, wówczas zarówno połączenie jak i połączona z nim technika Nandu nie są uznane za zaliczone.
- Dla połączeń określonych jako lądowanie jednonóż, noga, na której ląduje zawodnik musi być nogą kopiącą.
- Połączenia pomiędzy technikami dynamicznymi i statycznymi muszą być wykonane statycznie (bez zachwiał).
- Techniki Nandu 324A, 324B oraz 324C nie wymagają kopnięcia w dłoń.

1.3 KONKURENCJE TAIJIQUAN I TAIJIJIAN

BŁĘDY KRYTYCZNE, KTÓRE POWODUJĄ NIEZALICZENIE DANEJ TECHNIKI PRZEZ SĘDZIÓW GRUPY C

Tabela 12

Typ nandu	Kategoria	Technika	Błędy krytyczne
Techniki nandu	Wagi	Dìshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng (Kopnięcie piętą w przód połączone z niskim przysiadem)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Udo nogi podporowej powyżej poziomu ◆ Stopa nogi uniesionej dotyka podłoża
		Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Niska waga/pistolet, z nogą wyciągniętą w przód) Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Niska waga/pistolet, z nogą wyciągniętą w przód)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Udo nogi podporowej powyżej poziomu ◆ Ręka na nodze podporowej
	Techniki nożne	Fēn Jiǎo (Kopnięcie rozdzielające/w krocze) Dēng Jiǎo (Kopnięcie piętą)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Pięta nogi kopiącej poniżej poziomu ramienia
	Techniki wykonywane w powietrzu	Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Nabieg dłuższy niż 1 krok ◆ Technika nie wykonana w powietrzu ◆ Noga kopiąca poniżej poziomu
		Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ (Kopnięcie/wymach nogą w przód i w górę, w powietrzu)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Nabieg dłuższy niż 1 krok ◆ Technika nie wykonana w powietrzu ◆ Palce stopy nogi kopiącej nie dotykają czoła
		Xuàn Fēng Jiǎo (Kopnięcie tornado) 180°, 360°, 540° Téng Kōng Bǎi Lián (Kopnięcie lotosu, w powietrzu) 360°, 450°, 540°	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Nabieg dłuższy niż 1 krok ◆ Technika nie wykonana w powietrzu ◆ Brak wymaganej rotacji ◆ Noga kopiąca poniżej poziomu
Połączenia dynamiczne + dynamiczne	Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) + Téng Kōng Bǎi Lián (Kopnięcie lotosu, w powietrzu) 360°, 450°, 540°	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Krok pomiędzy obiema technikami 	
	Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ (Kopnięcie/wymach nogą w przód i w górę, w powietrzu) / Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) / Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Qì Tiào Jiǎo Luò Dì (Lądowanie na nogę kopiącą)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Brak lądowania na nogę kopiącą ◆ Przesunięcie stopy lub przeskok 	

Połączenia nandu		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) / Xuàn Fēng Jiǎo (Kopnięcie tornado) 180°, 360°, 540° / Téng Kōng Bǎi Lián (Kopnięcie lotosu, w powietrzu) 360°, 540° + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Brak lądowania na nogę kopiącą ◆ Przesunięcie stopy lub przeskok ◆ Stopa uniesionej nogi dotyka podłoża
		Téng Kōng Bǎi Lián (Kopnięcie lotosu, w powietrzu) 360°, 450°, 540° + Diē Chā (Siad płotkarski)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Przesunięcie stopy ◆ Brak (równoczesnego) lądowania obunóż ◆ Podparcie się ◆ Upadek
		Dìshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng (Kopnięcie piętą w przód połączone z niskim przysiadem) / Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Niska waga/pistolet, z nogą wyciągniętą w przód) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem) Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Niska waga/pistolet, z nogą wyciągniętą w przód) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Zachwianie tułowia w trakcie wykonywania połączenia ◆ Brak wymaganej rotacji ◆ Kolano nogi uniesionej opada poniżej poziomu w czasie wykonywania połączenia ◆ Stopa nogi uniesionej dotyka podłoża ◆ Przesunięcie stopy lub przeskok w czasie wykonywania Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)
	Połączenia statyczne + statyczne	Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Niska waga/pistolet, z nogą wyciągniętą w przód) + Dēng Jiǎo (Kopnięcie piętą) / Fēn Jiǎo (Kopnięcie rozdzielające/w krocze) Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Niska waga/pistolet, z nogą wyciągniętą w przód) + Dēng Jiǎo (Kopnięcie piętą) / Fēn Jiǎo (Kopnięcie rozdzielające/w krocze)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Zachwianie tułowia w czasie wykonywania połączenia ◆ Przesunięcie stopy nogi podporowej lub przeskok ◆ Stopa nogi uniesionej dotyka podłoża

Tabela 12: Taijiquan & Taijijian – objaśnienia:

1. Wymagania w zakresie rotacji:

- W przypadku technik z lądowaniem do pozycji **Diē Chā** (Siad płotkarski), stopień rotacji jest obliczany na podstawie kąta pomiędzy linią łączącą piętę i palce nogi, z której wybija się zawodnik (tj. nogi znajdującej się po stronie ciała w którą obraca się zawodnik), a linią tworzoną przez wyprostowaną nogę po wylądowaniu. Noga wyprostowana musi być nogą przeciwną do nogi kopiącej.
- Dla technik wykonywanych w powietrzu z obrotem, przy lądowaniu jednonóż, stopień rotacji jest obliczany na podstawie kąta pomiędzy linią łączącą piętę i palce nogi, z której wybija się zawodnik, oraz tą samą linią w momencie lądowania.

-
- Dla dwóch technik statycznych, stopień rotacji obliczany jest na podstawie kąta pomiędzy linią łączącą piętę i palce nogi podporowej w momencie rozpoczęcia i po zakończeniu wykonania obrotu/techniki.
2. Wymagania dotyczące nabiegu:
- Dla kombinacji 312A+324B, 312A+324C, druga technika musi być wykonana natychmiast po wylądowaniu/zakończeniu pierwszej techniki.
 - W kombinacji „technika statyczna + technika statyczna” nie mogą występować kroki.
3. Wymagania dotyczące połączeń:
- Dla kombinacji 312A+324B (lub 324C), połączeniem/lądowaniem końcowym jest Diē Chā (Siad płotkarski).
 - Połączenie/lądowanie Diē Chā (Siad płotkarski) może być wykorzystane w formie maksymalnie jeden raz.
4. Zasady oceny:
- Jeśli technika Nandu wykonana jest nieprawidłowo, skutkując brakiem zaliczenia techniki, wówczas poprzedzające ją połączenie oraz/i następujące po niej połączenie nie jest również uznane za zaliczone.
 - Jeśli wykonane przez zawodnika połączenie różni się od tego umieszczonego w jego formularzu Nandu, wówczas zarówno połączenie jak i połączona z nim technika Nandu nie są uznane za zaliczone.
 - Dla połączeń określonych jako lądowanie jednonóż, noga, na której ląduje zawodnik musi być nogą kopiającą.
 - Połączenia pomiędzy technikami dynamicznymi i statycznymi, oraz pomiędzy dwiema technikami statycznymi, muszą być wykonane statycznie (bez zachwiań).

2. Rodzaje technik Nandu oraz ich połączenia

2.1 KONKURENCJE CHANGQUAN, JIANSHU, DAOSHU, QIANGSHU, GUNSHU – TECHNIKI NANDU

Tabela 13

Kategoria	Techniki Nandu, poziomy trudności, wartości punktowe i kody technik					
	Poziom A (0.20)	Kod	Poziom B (0.30)	Kod	Poziom C (0.40)	Kod
Wagi	Bān Tuǐ Cháo Tiān Zhí Lì (Chwycenie stropy i uniesienie jej na wysokość głowy, o nogach wyprostowanych i ustawionych pionowo, w pozycji stojąc)	111A	Shí Zì Píng Héng (Waga ze skłonem/odchyleniem tułowia w przód z ramionami wzniesionymi w bok - jaskółka)	133B	Hòu Tī Bào Jiǎo Zhí Lì (Kopnięcie w tył z utrzymaniem nogi pionowo, w pozycji stojąc)	112C
	Cè Tī Bào Jiǎo Zhí Lì (Kopnięcie w bok, złapanie stropy i uniesienie jej na wysokość głowy, o nogach wyprostowanych i ustawionych pionowo, w pozycji stojąc)	112A				
	Yǎng Shēn Píng Héng (Waga ze skłonem/odchyleniem tułowia w tył)	123A				
	Tàn Hǎi Píng Héng (Waga zanurzenie się w morzu)	153A				
	Wàng Yuè Píng Héng (Waga spoglądanie na księżyc)	163A				
Techniki nożne	Qián Sǎo Tuǐ 540° (Podcięcie w przód 540°)	244A	Qián Sǎo Tuǐ 900° (Podcięcie w przód 900°)	244B		
Techniki wykonywane w powietrzu	Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu)	312A	Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ (Kopnięcie/wymach nogą w przód i w górę, w powietrzu)	312B		
	Téng Kōng Xié Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne/skośne, w powietrzu)					
	Téng Kōng Shuāng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu, obunóż)					
	Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°)	323A	Xuàn Fēng Jiǎo 540° (Kopnięcie tornado 540°)	323B	Xuàn Fēng Jiǎo 720° (Kopnięcie tornado 720°)	323C

	Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°)	324A	Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 540°)	324B	Téng Kōng Bǎi Lián 720° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 720°)	324C
	Xuànzǐ (Kopnięcie wirujące/motyła)	333A	Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360° (Kopnięcie wirujące/motyła z obrotem 360°)	353B	Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 720° (Kopnięcie wirujące/motyła z obrotem 720°)	353C
	Cè Kōng Fān (Salto machowe bokiem)	335A	Cè Kōng Fān Zhuǎn Tǐ 360° (Salto machowe bokiem, z obrotem 360°)	355B		

2.2 KONKURENCJE NANQUAN, NANDAO & NANGUN – TECHNIKI NANDU

Tabela 14

Kategoria	Techniki Nandu, poziomy trudności, wartości punktowe i kody technik					
	Poziom A (0.20)	Kod	Poziom B (0.30)	Kod	Poziom C (0.40)	Kod
Techniki nożne	Qián Sǎo Tuǐ 540° (Podcięcie w przód 540°)	244A	Qián Sǎo Tuǐ 900° (Podcięcie w przód 900°)	244B		
Techniki wykonywane w powietrzu	Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu)	312A				
	Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°)	323A	Xuàn Fēng Jiǎo 540° (Kopnięcie tornado 540°)	323B	Xuàn Fēng Jiǎo 720° (Kopnięcie tornado 720°)	323C
	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°)	324A	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 540°)	324B	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 720° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 720°)	324C
	Cè Kōng Fān (Salto machowe bokiem)	335A				
	Yuán Dì Hòu Kōng Fān (Salto w tył z miejsca)	346A	Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Salto w tył z wybiciem jednonóż/Auerbacha)	346B		
Tumbling Techniques	Téng Kōng Shuāng Cè Chuài (Kopnięcie boczne obunóż, w powietrzu)	415A				
	Téng Kōng Pán Tuǐ 360° Cè Pū (Kopnięcie nakładające/nakładka a 360°, w powietrzu, z lądowaniem w leżeniu bokiem)	423A				
	Lǐ Yú Dǎ Tǐng (Sprężynka)	447A				

2.3 KONKURENCJE TAIJQUAN I TAIJIJIAN – TECHNIKI NANDU

Tabela 15

Kategoria	Techniki Nandu, poziomy trudności, wartości punktowe i kody technik					
	Poziom A (0.20)	Kod	Poziom B (0.30)	Kod	Poziom C (0.40)	Kod
Balance Techniques	Dìshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng (Kopnięcie piętą w przód połączone z niskim przysiadem)	142A				
	Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Niska waga/pistolet, z nogą wyciągniętą w przód)	143A	Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Niska waga/pistolet, z nogą wyciągniętą w przód)	143B		
Leg Techniques	Fēn Jiǎo (Kopnięcie rozdzielające/w krocze) / Dēng Jiǎo (Kopnięcie piętą)	212A				
Jumping Techniques	Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu)	312A	Téng Kōng Zhèng Tì Tuǐ (Kopnięcie/wymach nogą w przód i w górę, w powietrzu)	312B		
	Xuàn Fēng Jiǎo 180° (Kopnięcie tornado 180°)	323A	Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°)	323B	Xuàn Fēng Jiǎo 540° (Kopnięcie tornado 540°)	323C
			Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°)	324B	Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 540°)	324C
					Téng Kōng Bǎi Lián 450° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 450°) – (Tylko w konkurencjach kobiet)	324C

2.1 CHANGQUAN, JIANSHU, DAOSHU, QIANGSHU, GUNSHU – POŁĄCZENIA NANDU

Tabela 16

Połączenia/kombinacje Nandu, poziomy trudności, wartości punktowe i kody technik							
Poziom A (0.10)	Kod	Poziom B (0.15)	Kod	Poziom C (0.20)	Kod	Poziom D (0.25)	Kod
Qián Sǎo Tuǐ 540° (Podcięcie w przód 540°) + Zuò Pán (Siad o nogach skrzyżowanych)	244A+6	Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) + (1 krok) Cè Kōng Fān (Salto machowe bokiem)	312A+335A	Xuàn Fēng Jiǎo 540° (Kopnięcie tornado 540°) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	323B +3	Xuàn Fēng Jiǎo 720° (Kopnięcie tornado 720°) + Diē Shù Chā (Siad kroczy/szpagat)	323C +4
Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) + Zuò Pán (Siad o nogach skrzyżowanych)	312A+6	Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	323A+3	Xuàn Fēng Jiǎo 720° (Kopnięcie tornado 720°) + Mǎ Bù (Pozycja konia)	323C +1	Téng Kōng Bǎi Lián 720° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 720°) + Mǎ Bù (Pozycja konia)	324C +1
Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + Mǎ Bù (Pozycja konia)	323A+1	Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + (within 4 steps) Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí 720° (Kopnięcie wirujące/motyła z obrotem 720°)	323A+353C	Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 540°) + Pū Bù (Pozycja niska)	324B+0	Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí 720° (Kopnięcie wirujące/motyła z obrotem 720°) + Diē Shù Chā (Siad kroczy/szpagat)	353C +4
Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + Diē Shù Chā (Siad kroczy/szpagat)	323A+4	Xuàn Fēng Jiǎo 540° (Kopnięcie tornado 540°) + Mǎ Bù (Pozycja konia)	323B +1	Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 540°) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	324B +3		
Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + Zuò Pán (Siad o nogach skrzyżowanych)	323A +6	Xuàn Fēng Jiǎo 540° (Kopnięcie tornado 540°) + Diē Shù Chā (Siad kroczy/szpagat)	323B+4	Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí 360° (Kopnięcie wirujące/motyła z obrotem 360°) + (within 4 steps) Xuàn Fēng Jiǎo 720° (Kopnięcie tornado 720°)	353B+323C		
Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Mǎ Bù (Pozycja konia)	324A +1	Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	324A+3				

Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Diē Shù Chā (Siad kroczy/szpagat)	324A+4	Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 540°) + Mǎ Bù (Pozycja konia)	324B +1				
Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Zuò Pán (Siad o nogach skrzyżowanych)	324A+6	Xuànzǐ (Kopnięcie wirujące/motyła) + Qián Sǎo Tuǐ 540° (Podcięcie w przód 540°)	333A+ 244A				
Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Gōng Bù (Bow Stance)	324A+7	Pāo (Throw) + Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + Jiē (złapanie)	323A+9				
Xuànzǐ (Kopnięcie wirujące/motyła) + Zuò Pán (Siad o nogach skrzyżowanych)	333A +6	Pāo (Throw) + Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Jiē (złapanie)	324A+9				
Cè Kōng Fān (Salto machowe bokiem) + Diē Shù Chā (Siad kroczy/szpagat)	335A+4						
Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí 360° (Kopnięcie wirujące/motyła z obrotem 360°) + Diē Shù Chā (Siad kroczy/szpagat)	353B +4						
Pāo (Throw) + Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) + Jiē (złapanie)	312A+9						
Pāo (Throw) + Qiǎng Bèi (Forward Dive Roll) + Jiē (złapanie)	445A+9						

2.2 NANQUAN, NANDAO, NANGUN POŁĄCZENIA NANDU

Tabela 17

Połączenia/kombinacje Nandu, poziomy trudności, wartości punktowe i kody technik							
Poziom A (0.10)	Kod	Poziom B (0.15)	Kod	Poziom C (0.20)	Kod	Poziom D (0.25)	Kod
Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	312A +3	Xuàn Fēng Jiǎo 540° (Kopnięcie tornado 540°) + Mǎ Bù (Pozycja konia)	323B +1	Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	323A+3	Xuàn Fēng Jiǎo 720° (Kopnięcie tornado 720°) + Mǎ Bù (Pozycja konia)	323C+1
Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + Mǎ Bù (Pozycja konia)	323A +1	Xuàn Fēng Jiǎo 540° (Kopnięcie tornado 540°) + Dié Bù (Pozycja motyla)	323B+2	Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + (within 2 steps) Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Salto w tył z wybiciem jednonóż/Auerbacha)	323A+346B	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 720° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 720°) + Mǎ Bù (Pozycja konia)	324C+1
Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + Dié Bù (Pozycja motyla)	323A+2	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 540°) + Mǎ Bù (Pozycja konia)	324B +1	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	324A+3		
Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + (within 2 steps) Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu)	323A+312A	Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Salto w tył z wybiciem jednonóż/Auerbacha) + Dié Bù (Pozycja motyla)	346B+2	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 540°) + Pū Bù (Pozycja niska)	324B+0		
Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Mǎ Bù (Pozycja konia)	324A +1	Lǐ Yú Dǎ Tǐng (Sprężynka) + Dié Bù (Pozycja motyla)	447A+2	Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Salto w tył z wybiciem jednonóż/Auerbacha) + Xiē Shì (Pozycja skorpion)	346B+11		
Cè Kōng Fān (Salto machowe bokiem) + Jiǎn Shì (Pozycja nożycowa)	335A+10						

Yuán Dì Hòu Kōng Fān (Salto w tył z miejsca) + Dié Bù (Pozycja motyla)	346A+2						
--	--------	--	--	--	--	--	--

2.3 TAIJIQUAN, TAIJIJIAN – POŁĄCZENIA NANDU

Tabela 18

Połączenia/kombinacje Nandu, poziomy trudności, wartości punktowe i kody technik							
Poziom A (0.10)	Kod	Poziom B (0.15)	Kod	Poziom C (0.20)	Kod	Poziom D (0.25)	Kod
Dīshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng (Kopnięcie piętą w przód połączone z niskim przysiadem) + Zhuǎn Tí 180° (180° Body, z obrotem) into Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	142A+3	Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Niska waga/pistolet, z nogą wyciągniętą w przód) + Bǎi Lián Jiǎo (Lotus Kick) into Zhuǎn Tí 180° (180° Body, z obrotem) into Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	143B+3	Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	323B +3	Xuàn Fēng Jiǎo 540° (Kopnięcie tornado 540°) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	323C+3
Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Niska waga/pistolet, z nogą wyciągniętą w przód) + Zhuǎn Tí 180° (180° Body, z obrotem) into Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	143A+3	Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Niska waga/pistolet, z nogą wyciągniętą w przód) + Dēng Jiǎo (Kopnięcie piętą) / Fēn Jiǎo (Kopnięcie rozdzielające/w krocze)	143B+21 2A	Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	324B+3	Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 540°) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	324C+3
Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Niska waga/pistolet, z nogą wyciągniętą w przód) + Dēng Jiǎo (Kopnięcie piętą) / Fēn Jiǎo (Kopnięcie rozdzielające/w krocze)	143A+21 2A	Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) + Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 540°)	312A+32 4C	Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 540°) + Diē Chā (Siad płotkarski)	324C+5		
Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	312A +3	Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) + Téng Kōng Bǎi Lián 450° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 450°) – (Tylko w konkurencjach kobiet)	312A+32 4C	Téng Kōng Bǎi Lián 450° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 450°) + Diē Chā (Siad płotkarski) - (Tylko w konkurencjach kobiet)	324C+5		
Téng Kōng Fēi Jiǎo (Kopnięcie podbiciem, frontalne, w powietrzu) + Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°)	312A+32 4B	Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ (Kopnięcie/wymach nogą w przód i w górę, w powietrzu) + Qì Tiào Jiǎo Luò Dì (Ładowanie na nogę kopiającą)	312B+8				

Xuàn Fēng Jiǎo 180° (Kopnięcie tornado 180°) + Tí Xī Dú Lì (Pozycja stojąc z uniesionym kolanem)	323A +3	Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Diē Chā (Siad płotkarski)	324B+5				
Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Kopnięcie tornado 360°) + Qì Tiào Jiǎo Luò Dì (Lądowanie na nogę kopiającą)	323B+8						
Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Kopnięcie lotosu, w powietrzu 360°) + Qì Tiào Jiǎo Luò Dì (Lądowanie na nogę kopiającą)	324B+8						